

**ANALISA *DESIGN UI/UX* APLIKASI DOMINO'S PIZZA
INDONESIA MENGGUNAKAN *USER EXPERIENCE*
*QUESTIONERY (UEQ)***



TUGAS AKHIR

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Sarjana

ALFAHREZI CAHYA PUTRA

11211777

Program Studi Sistem Informasi

Fakultas Teknologi Informasi

Universitas Nusa Mandiri

Jakarta

2025

PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, pertolongan, dan anugerah-Nya. Berkat bimbingan, dukungan, serta doa dari berbagai pihak, penulis akhirnya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penulis ingin mempersembahkan Tugas Akhir ini kepada:

1. Kepada kedua orang tua tercinta, yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, dukungan moral maupun materi, serta semangat yang tiada henti. Segala pengorbanan, cinta, dan restu yang diberikan menjadi kekuatan utama penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Kepada keluarga tercinta, baik kakak, adik, maupun seluruh anggota keluarga lainnya, yang selalu memberikan dukungan, motivasi, dan kebahagiaan. Kehadiran kalian menjadi penyemangat bagi penulis di setiap proses yang dijalani.
3. Kepada dosen pembimbing, yang dengan penuh kesabaran, ketulusan, serta bimbingan yang diberikan, telah membantu dan mengarahkan penulis hingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan.
4. Kepada para dosen, pembimbing lapangan, serta pihak-pihak terkait yang telah memberikan ilmu, arahan, pengalaman, dan kesempatan selama proses pembelajaran dan penyusunan Tugas Akhir ini.
5. Kepada teman-teman serta rekan kerja, yang telah memberikan dukungan, kebersamaan, motivasi, dan canda tawa selama perjalanan akademik dan penyusunan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, penulis berharap karya ini dapat memberikan manfaat serta menjadi pengalaman berharga bagi penulis dan pembaca.

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Alfahrezi Cahya Putra
NIM : 11211777
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi Perguruan Tinggi :
Universitas Nusa Mandiri

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir yang telah saya buat dengan judul: “**Analisa Design Ui/Ux Aplikasi Domino's Pizza Indonesia Menggunakan User Experience Questionery (Ueq)**”, adalah asli (orisinil) atau tidak plagiat (menjiplak) dan belum pernah diterbitkan/dipublikasikan dimanapun dan dalam bentuk apapun.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga. Apabila dikemudian hari ternyata saya memberikan keterangan palsu dan atau ada pihak lain yang mengklaim bahwa Tugas Akhir yang telah saya buat adalah hasil karya milik seseorang atau badan tertentu, saya bersedia diproses baik secara pidana maupun perdata dan kelulusan saya dari **Universitas Nusa Mandiri** dicabut/dibatalkan.

Dibuat di : Jakarta

Pada tanggal : 1 Januari 2026

Yang Menyatakan,



Alfahrezi Cahya Putra

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : Alfahrezi Cahya Putra
NIM : 11211777
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi Perguruan Tinggi :
Universitas Nusa Mandiri

Dengan ini menyetujui untuk memberikan ijin kepada pihak **Universitas Nusa Mandiri**, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalti-Free Right*) atas karya ilmiah kami yang berjudul: "*Analisa Design Ui/Ux Aplikasi Domino's Pizza Indonesia Menggunakan User Experience Questionery (Ueq)*", beserta perangkat yang diperlukan (apabila ada).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini kepada pihak **Universitas Nusa Mandiri** berhak menyimpan, mengalih-media atau *format*-kan, mengelolaannya dalam pangkalan data (*database*), mendistribusikannya dan menampilkan atau mempublikasikannya di *internet* atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari kami selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta karya ilmiah tersebut.

Saya bersedia menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak **Universitas Nusa Mandiri**, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada tanggal : 1 Januari 2026

Yang Menyatakan,



Alfahrezi Cahya Putra

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Alfahrezi Cahya Putra
NIM : 11211777
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Jenjang : Strata Satu (S1)
Judul Tugas Akhir : *Analisa Design Ui/Ux Aplikasi Domino's Pizza
Indonesia Menggunakan User Experience
Questionery (Ueq)*

Telah dipertahankan pada Periode II-2025 dihadapan penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh Sarjana Komputer (S.Kom) pada Program Sarjana Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi di Universitas Nusa Mandiri.

Jakarta 1 Januari 2026

PEMBIMBING TUGAS AKHIR

Dosen Pembimbing : Juarni Siregar, S.Pd., M.Kom



DEWAN PENGUJI

Penguji I :

Penguji II :

LEMBAR PEDOMAN PENGGUNAAN HAK CIPTA

Tugas Akhir yang berjudul “*Analisa Design Ui/Ux Aplikasi Domino's Pizza Indonesia Menggunakan User Experience Questionery (Ueq)*” adalah hasil karya tulis asli Muhamad Fikri dan bukan hasil terbitan sehingga peredaran karya tulis hanya berlaku di lingkungan akademik saja, serta memiliki hak cipta. Oleh karena itu, dilarang keras untuk menggandakan baik sebagian maupun seluruhnya karya tulis ini, tanpa seizin penulis.

Referensi kepustakaan diperkenankan untuk dicatat tetapi pengutipan atau peringkasan isi tulisan hanya dapat dilakukan dengan seizin penulis dan disertai ketentuan pengutipan secara ilmiah dengan menyebutkan sumbernya.

Untuk keperluan perizinan pada pemilik dapat menghubungi informasi yang tertera di bawah ini:

Nama	: Alfahrezi Cahya Putra
Alamat	: Perumahan Puri Nusaphala Blok G.5
No. Telp	: 085880749942
Email	: alfarezi438@gmail.com

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan tugas ini dengan baik. Dimana Tugas Akhir ini penulis sajikan dalam bentuk buku yang sederhana. Adapun judul Tugas Akhir, yang penulis ambil sebagai berikut, “*Analisa Design Ui/Ux Aplikasi Domino's Pizza Indonesia Menggunakan User Experience Questionery (Ueq)*”.

Tujuan penulisan Tugas Akhir ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan Program Sarjana Universitas Nusa Mandiri. Sebagai bahan penulisan diambil berdasarkan hasil penelitian (eksperimen), observasi dan beberapa sumber literatur yang mendukung penulisan ini. Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan dan dorongan dari semua pihak, maka penulisan Tugas Akhir ini tidak akan lancar. Oleh karena itu pada kesempatan ini, izinkanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Nusa Mandiri
2. Wakil Rektor I Bidang Akademik Universitas Nusa Mandiri
3. Dekan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Nusa Mandiri
4. Ketua Program Studi Informatika Universitas Nusa Mandiri.
5. Juarni Siregar, S.Pd., M.Kom selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir.
6. Bapak/ibu dosen Program Studi Sistem Informasi Universitas Nusa Mandiri yang telah memberikan penulis dengan semua bahan yang diperlukan.
7. Staff/karyawan/dosen di lingkungan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Nusa Mandiri.
8. Orang tua tercinta yang telah memberikan dukungan moral maupun spritual.

Serta semua pihak yang terlalu banyak untuk disebut satu persatu sehingga terwujudnya penulisan ini. Penulis menyadari bahwa penulisan Tugas Akhir ini masih jauh sekali dari sempurna, untuk itu penulis mohon kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan dimasa yang akan datang. Akhir kata semoga Tugas Akhir ini dapat berguna bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca yang berminat pada umumnya.

Jakarta, 1 Januari 2026

Penulis

Alfahrezi Cahya Putra

ABSTRAK

Alfahrezi Cahya Putra (11211777) Analisa Design Ui/Ux Aplikasi Domino's Pizza Indonesia Menggunakan User Experience Questionery (Ueq)

Desain antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX) merupakan faktor penting dalam menentukan kualitas dan keberhasilan aplikasi mobile, khususnya pada aplikasi layanan pemesanan makanan. Aplikasi Domino's Pizza Indonesia sebagai platform pemesanan digital perlu dievaluasi untuk mengetahui sejauh mana desain UI/UX yang diterapkan telah memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis desain UI/UX aplikasi Domino's Pizza Indonesia menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ) yang mencakup enam dimensi, yaitu daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan. Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran kuesioner secara daring kepada pengguna aplikasi Domino's Pizza Indonesia, dengan jumlah responden yang memenuhi kriteria sebanyak 30 orang. Hasil analisis menunjukkan bahwa seluruh dimensi UEQ memperoleh nilai rata-rata di atas ambang batas positif dan berada pada kategori Excellent berdasarkan benchmark UEQ internasional. Meskipun demikian, beberapa aspek seperti stimulasi, ketepatan, dan efisiensi memiliki nilai relatif lebih rendah dibandingkan dimensi lainnya. Oleh karena itu, penelitian ini mengusulkan rancangan mockup redesain UI/UX sebagai solusi untuk meningkatkan kualitas visual, navigasi, dan transparansi informasi transaksi. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam pengembangan dan peningkatan desain UI/UX aplikasi Domino's Pizza Indonesia.

Kata kunci: *User Experience*, UI/UX, Domino's Pizza Indonesia, UEQ, Aplikasi Mobile.

ABSTRACT

Alfahrezi Cahya Putra (11211777) Analisa Design Ui/Ux Aplikasi Domino's Pizza Indonesia Menggunakan User Experience Questionery (Ueq)

User interface and user experience (UI/UX) design play an important role in determining the quality and success of mobile applications, particularly in food ordering services. The Domino's Pizza Indonesia application, as a digital ordering platform, needs to be evaluated to determine how well its UI/UX design meets user needs and expectations. This study aims to analyze the UI/UX design of the Domino's Pizza Indonesia application using the User Experience Questionnaire (UEQ), which consists of six dimensions: attractiveness, perspicuity, efficiency, dependability, stimulation, and novelty. Data were collected through an online questionnaire distributed to users of the Domino's Pizza Indonesia application, with a total of 30 respondents meeting the research criteria. The results show that all UEQ dimensions achieved mean scores above the positive threshold and were classified as Excellent based on the international UEQ benchmark. However, several aspects, including stimulation, dependability, and efficiency, obtained relatively lower scores compared to other dimensions. Therefore, this study proposes a UI/UX mockup redesign as a solution to improve visual quality, navigation efficiency, and transaction information transparency. The results of this research are expected to serve as a reference for improving the UI/UX design quality of the Domino's Pizza Indonesia application.

Keywords: User Experience, UI/UX, Domino's Pizza Indonesia

DAFTAR ISI

PERSEMBAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR Error! Bookmark not defined.	
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	Error! Bookmark not defined.
PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR Error! Bookmark not defined.	
LEMBAR PEDOMAN PENGGUNAAN HAK CIPTA	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Rumusan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penulisan.....	3
1.5 Ruang Lingkup	4
BAB II.....	4

LANDASAN TEORI.....	4
2.1 Tinjauan Pustaka.....	4
2.1.1 Desain Interaksi.....	5
2.1.2 Pengembangan Perangkat Lunak.....	5
2.1.3 Aplikasi <i>Mobile</i>	6
2.1.4 <i>User Experience (UX)</i>	6
2.1.5 <i>User Interface (UI)</i>	7
2.1.6 Figma.....	8
2.1.7 <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i>	9
2.1.8 Penelitian Terkait.....	9
2.1.9 Design Thinking.....	10
2.2 Penelitian Terkait.....	13
2.3 Sejarah Perusahaan.....	14
2.3.1 Visi dan Misi.....	15
BAB III.....	16
METODOLOGI PENELITIAN.....	16
3.1 Tahapan Penelitian.....	16
3.2 Metode Pengumpulan Data.....	19
3.1 Metode <i>User Experience Questionnaire (Ueq)</i>	21
BAB IV.....	24
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	24
4.1 Gambaran Umum Responden.....	24
4.2 Analisis Hasil UEQ.....	26
4.2.1 Uji Validitas.....	26

4.2.2 Uji Reliabilitas	30
4.2.3. Hasil Analisis Metode <i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ).....	32
4.3 Identifikasi Permasalahan UI/UX.....	38
4.3.1. Analisis Berdasarkan Skor Mean	39
4.3.2. Validasi Masalah Melalui Sampling Ulasan Riil	39
4.3.3 Usulan Redesain Mockup	39
BAB V	43
PENUTUP.....	43
5.1 Kesimpulan.....	43
5.2 Saran.....	44
DAFTAR PUSTAKA.....	46
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR	Error! Bookmark not defined.
SURAT KETERANGAN RISET	50
LAMPIRAN	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar II. 1 Logo Domino's Pizza	14
Gambar III. 1 Tahapan Penelitian	17
Gambar IV. 1 Gambaran Umum Responden	24
Gambar IV. 2 Diagram Jenis Kelamin Responden	25
Gambar IV. 3 Diagram Jenis Usia Responden	26
Gambar IV. 4 Pengguna Aplikasi Dalam 6 Bulan Terakhir	26
Gambar IV. 5 Grafik Hasil Pengukuran UEQ	36
Gambar IV. 6 Grafik Perbandingan Benchmark	37
Gambar IV. 7 Usulan Redisgn Pada Fitur Menu	40
Gambar IV. 8 Usulan Redesain Antarmuka Halaman Utama.....	41

DAFTAR TABEL

Tabel III. 1 kategori kuesioner UEQ	20
Tabel III. 2 Sekala Penilaian	21
Tabel IV. 1 Hasil Uji Validitas	27
Tabel IV. 2 Uji Validitas Attractivenes	28
Tabel IV. 3 Uji Validitas Kejelasan Perspecuity	28
Tabel IV. 4 Uji Validitas Efisien Efficiency	29
Tabel IV. 5 4. Uji Validitas Ketepatan Dependability	29

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi di era digital membawa perubahan signifikan terhadap pola perilaku masyarakat, termasuk dalam memenuhi kebutuhan makanan sehari-hari. Layanan pemesanan makanan berbasis mobile menjadi pilihan utama karena menawarkan kemudahan, kecepatan, serta berbagai promo yang menarik bagi pengguna. Pertumbuhan industri online food delivery di Indonesia juga terus meningkat setiap tahunnya, sehingga kualitas antarmuka dan pengalaman pengguna pada aplikasi menjadi aspek penting untuk memastikan kenyamanan serta efektivitas layanan.

Domino's Pizza Indonesia merupakan salah satu perusahaan yang memanfaatkan perkembangan teknologi tersebut melalui aplikasi mobile yang dirancang untuk memudahkan proses pemesanan. Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur seperti pemilihan menu, penentuan cabang terdekat, pengaturan metode pengiriman, hingga pembayaran secara daring. Namun, keberhasilan sebuah aplikasi tidak hanya ditentukan oleh kelengkapan fitur, tetapi juga oleh kualitas desain User Interface (UI) dan User Experience (UX) yang mampu memberikan kemudahan, kejelasan informasi, serta kenyamanan selama proses penggunaan.

Berdasarkan pengamatan awal dan ulasan pengguna pada Google Play Store, masih ditemukan beberapa keluhan mengenai pengalaman penggunaan aplikasi Domino's Pizza Indonesia. Sejumlah pengguna menyampaikan bahwa navigasi menu kurang intuitif, tampilan informasi produk kurang jelas, serta proses pembayaran

terkadang mengalami kegagalan. Permasalahan-permasalahan tersebut dapat berdampak pada rendahnya tingkat kepuasan pengguna, bahkan mendorong pengguna untuk beralih ke layanan lain dengan kualitas UX yang lebih baik.

Evaluasi UX diperlukan untuk mengetahui sejauh mana aplikasi mampu memenuhi kebutuhan dan ekspektasi pengguna. Salah satu metode yang sering digunakan dalam pengukuran pengalaman pengguna adalah User Experience Questionnaire (UEQ), yang menilai pengalaman pengguna melalui enam aspek utama, yaitu Attractiveness, Perspicuity, Efficiency, Dependability, Stimulation, dan Novelty. Metode ini dinilai efektif karena mampu memberikan gambaran menyeluruh mengenai persepsi pengguna terhadap sebuah sistem secara kuantitatif.

Penelitian-penelitian terdahulu turut menunjukkan pentingnya evaluasi UX pada aplikasi pemesanan makanan. Sari dan Wijaya menemukan bahwa pada aplikasi ShopeeFood, aspek Perspicuity memperoleh nilai rendah karena navigasi dianggap kurang jelas oleh pengguna [1]. Sementara penelitian oleh Indriyani menunjukkan bahwa aplikasi Pizza Hut Delivery memiliki kelemahan pada aspek Efficiency dan Dependability, terutama dalam proses checkout. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa evaluasi UI/UX merupakan proses yang perlu dilakukan secara berkelanjutan agar aplikasi dapat terus memenuhi kebutuhan pengguna [2].

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini tidak hanya dilakukan pengukuran pengalaman pengguna menggunakan metode UEQ, tetapi juga dilakukan perancangan mockup redesign sebagai upaya memberikan gambaran solusi visual terhadap permasalahan UI/UX yang ditemukan. Mockup redesign ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi pengembang dalam meningkatkan tampilan antarmuka dan pengalaman pengguna agar lebih mudah dipahami, lebih efisien, dan lebih nyaman digunakan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Pengguna masih mengalami kesulitan dalam memahami navigasi dan tampilan informasi pada aplikasi Domino's Pizza Indonesia.
2. Proses pemesanan, termasuk pemilihan menu dan pembayaran, belum berjalan optimal sehingga menurunkan kenyamanan pengguna.
3. Belum tersedia evaluasi terstruktur menggunakan metode UEQ serta belum ada rancangan mockup redesign untuk solusi perbaikan UI/UX aplikasi..

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penulisan ini adalah:

1. Bagaimana pengalaman pengguna terhadap aplikasi Domino's Pizza Indonesia berdasarkan hasil pengukuran menggunakan metode UEQ?
2. Aspek UI/UX apa saja yang dinilai kurang optimal oleh pengguna berdasarkan hasil evaluasi UEQ?
3. Bagaimana rancangan mockup redesign yang dapat diusulkan sebagai solusi dari permasalahan UI/UX yang ditemukan?

1.4 Tujuan Penulisan

Adapun tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengalaman pengguna aplikasi Domino's Pizza Indonesia melalui pengukuran menggunakan UEQ.
2. Untuk mengidentifikasi aspek UI/UX yang perlu diperbaiki berdasarkan hasil evaluasi UEQ.

3. Untuk menghasilkan rancangan mockup redesign sebagai rekomendasi perbaikan antarmuka aplikasi.

1.5 Ruang Lingkup

Ruang lingkup penelitian ini dibatasi pada hal-hal berikut:

1. Penelitian difokuskan pada aplikasi Domino's Pizza Indonesia versi mobile (Android/iOS).
2. Metode evaluasi UX yang digunakan terbatas pada User Experience Questionnaire (UEQ).
3. Responden penelitian adalah pengguna yang pernah menggunakan aplikasi untuk melakukan pemesanan pada toko Dominos pizza jatiasih
4. Analisis UI/UX dilakukan pada enam aspek UEQ yaitu: *Attractiveness*, *Perspicuity*, *Efficiency*, *Dependability*, *Stimulation*, dan *Novelty*.
5. Mockup yang dihasilkan berupa usulan desain (bukan implementasi kode) yang bertujuan memberikan rekomendasi perbaikan antarmuka.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka merupakan langkah awal dalam penulisan untuk memahami konteks penelitian serta mengidentifikasi teori-teori dan referensi ilmiah yang relevan[3]. Dalam penelitian mengenai Analisis Desain UI/UX Aplikasi Domino's Pizza Indonesia Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ), diperlukan pemahaman mendalam mengenai konsep antarmuka pengguna (UI), pengalaman pengguna (UX), metode evaluasi UX, serta penelitian terdahulu yang menggunakan instrumen UEQ.

Tinjauan pustaka menjadi landasan teoretis yang membantu peneliti memahami bagaimana desain antarmuka dapat memengaruhi persepsi pengguna, tingkat kenyamanan, efisiensi, hingga kepuasan saat menggunakan aplikasi. Selain itu, kajian literatur juga berperan penting dalam menyusun argumentasi ilmiah, menentukan metode yang tepat, dan menjelaskan relevansi penelitian dengan studi sebelumnya.

Literatur yang dikaji mencakup jurnal ilmiah, buku teks, artikel akademik, serta laporan penelitian yang membahas evaluasi UX, mobile application design, food delivery applications, dan penerapan UEQ pada aplikasi mobile. Dengan membandingkan hasil penelitian terdahulu, peneliti dapat mengidentifikasi celah (research gap) seperti keterbatasan evaluasi UX pada aplikasi pemesanan makanan di Indonesia, khususnya Domino's Pizza, serta minimnya penelitian yang mengombinasikan hasil evaluasi UEQ dengan mockup redesign sebagai solusi perbaikan antarmuka.

2.1.1 Desain Interaksi

Desain interaksi (*interaction design*) merupakan disiplin yang berfokus pada bagaimana pengguna berinteraksi dengan sebuah sistem agar proses tersebut terasa mudah, intuitif, dan menyenangkan. Menurut Cooper et al, desain interaksi menekankan penciptaan pengalaman yang efektif melalui pengaturan elemen-elemen seperti tipografi yang mudah dibaca, penggunaan warna yang mendukung pemahaman, ikonografi yang jelas, serta tata letak yang ergonomis.[4]. Elemen-elemen tersebut dirancang agar pengguna dapat memahami fungsi dan alur sistem secara cepat tanpa kebingungan.

Desain interaksi juga dapat melibatkan strategi peningkatan keterlibatan pengguna (*engagement*) melalui konsep seperti gamifikasi. Dalam konteks aplikasi digital, gamifikasi dapat diwujudkan melalui pemberian poin, badge, peringkat, atau tantangan harian untuk mendorong pengguna tetap aktif menggunakan aplikasi [5]. Meskipun konsep ini banyak diterapkan pada aplikasi pembelajaran, prinsip desain interaksi yang berorientasi pada kenyamanan dan kejelasan tetap relevan untuk berbagai jenis aplikasi, termasuk aplikasi pemesanan makanan seperti Domino's Pizza Indonesia.

Penerapan desain interaksi yang baik berperan penting dalam memastikan bahwa pengguna dapat menavigasi menu, memilih produk, melakukan checkout, dan menyelesaikan transaksi dengan mudah. Dalam konteks penelitian ini, pemahaman terhadap desain interaksi menjadi dasar dalam menganalisis bagaimana elemen UI/UX aplikasi Domino's Pizza Indonesia memengaruhi pengalaman pengguna berdasarkan hasil evaluasi UEQ.

2.1.2 Pengembangan Perangkat Lunak

Pengembangan perangkat lunak merupakan proses sistematis untuk menciptakan aplikasi yang mampu memenuhi kebutuhan pengguna secara efektif [6]. Proses ini tidak

hanya berfokus pada aspek teknis seperti performa sistem, keamanan, dan stabilitas, tetapi juga mencakup bagaimana pengguna berinteraksi dengan aplikasi tersebut. Oleh karena itu, dua aspek penting yang harus diperhatikan dalam pengembangan aplikasi modern adalah *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)*.

2.1.3 Aplikasi *Mobile*

Aplikasi *mobile* merupakan perangkat lunak yang dirancang untuk berjalan pada perangkat seluler seperti smartphone dan tablet. Aplikasi ini memungkinkan pengguna mengakses berbagai layanan dengan lebih praktis, cepat, dan fleksibel sesuai kebutuhan mobilitas sehari-hari. Aplikasi *mobile* umumnya dibedakan menjadi tiga kategori utama. Pertama, aplikasi *native*, yaitu aplikasi yang dikembangkan khusus untuk satu platform tertentu seperti Android atau iOS sehingga memiliki performa lebih optimal. Kedua, aplikasi *hybrid*, yaitu aplikasi yang dibangun menggunakan satu basis kode namun dapat dijalankan pada berbagai platform, sehingga lebih efisien dari sisi pengembangan [7]. Ketiga, aplikasi *web based*, yaitu aplikasi yang diakses melalui browser tanpa perlu instalasi, menjadikannya ringan dan mudah diperbarui. Fungsi utama helpdesk mencakup menerima laporan kerusakan, mendiagnosis masalah, memberikan bantuan teknis, serta melakukan pencatatan atas setiap perangkat yang digunakan oleh pengguna.

2.1.4 *User Experience (UX)*

User Experience (UX) merupakan persepsi dan respons keseluruhan pengguna saat berinteraksi dengan suatu sistem. UX dipengaruhi oleh aspek emosional maupun fungsional yang muncul selama dan setelah proses penggunaan berlangsung. Dengan demikian, UX tidak hanya menilai keberfungsian aplikasi, tetapi juga bagaimana

aplikasi tersebut mampu memberikan pengalaman yang nyaman, jelas, dan memuaskan bagi penggunanya [8].

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Nielsen menjelaskan bahwa UX dapat dievaluasi melalui lima komponen utama, yaitu *learnability* kemudahan aplikasi dipelajari oleh pengguna baru, *efficiency* kecepatan pengguna dalam menyelesaikan tugas, *memorability* kemampuan pengguna mengingat cara penggunaan ketika kembali mengakses aplikasi, *errors* jumlah dan tingkat keparahan kesalahan yang dialami pengguna, serta *satisfaction* tingkat kepuasan keseluruhan terhadap pengalaman penggunaan [9].

Penelitian yang dilakukan oleh Yogatara dan Voutama UX yang baik mampu menciptakan interaksi yang positif dan menyenangkan sehingga meningkatkan keterlibatan pengguna dalam jangka panjang. Hal ini menjadikan UX sebagai elemen penting dalam pengembangan aplikasi mobile, termasuk pada layanan pemesanan makanan seperti aplikasi Domino's Pizza Indonesia [10].

2.1.5 User Interface (UI)

User Interface (UI) merupakan tampilan visual serta sistem interaksi yang memungkinkan pengguna berkomunikasi dengan perangkat lunak. UI berperan penting dalam menentukan tingkat kemudahan penggunaan, karena elemen visual dan struktur antarmuka secara langsung memengaruhi bagaimana pengguna memahami fungsi dan navigasi aplikasi. Desain UI mencakup tiga komponen utama. Pertama, *Interaction Operators*, yaitu cara pengguna memberikan input atau perintah kepada sistem, seperti mengetuk, menggeser, atau memilih menu. Kedua, *Interface Styles*, yaitu gaya atau bentuk antarmuka yang digunakan, seperti menu dropdown, tab, ikon navigasi, atau kartu informasi. Ketiga, *Visual Interface Design*, yaitu pengaturan elemen visual seperti warna, tipografi, ikonografi, dan tata letak yang memengaruhi kejelasan tampilan dan estetika antarmuka [11].

UI yang kurang baik dapat menimbulkan kebingungan, kesalahan input, atau kesulitan dalam menemukan fitur tertentu. Setiawan dan Triase menyatakan bahwa UI yang tidak dirancang dengan baik dapat berdampak pada menurunnya kenyamanan serta kepuasan pengguna. Oleh karena itu, kualitas UI menjadi komponen penting dalam aplikasi mobile, termasuk aplikasi pemesanan makanan seperti Domino's Pizza Indonesia, di mana proses navigasi, pemilihan produk, hingga checkout harus berlangsung cepat dan jelas [12].

2.1.6 Figma

Figma adalah salah satu *design tool* berbasis *cloud* yang digunakan secara luas dalam proses perancangan antarmuka pengguna *User Interface* dan pengalaman pengguna *User Experience*. Figma memungkinkan desainer bekerja pada berbagai platform seperti Windows, Linux, dan macOS tanpa perlu melakukan instalasi berat, karena seluruh aktivitas desain dilakukan melalui browser atau aplikasi ringan yang terhubung dengan internet [13].

Figma memegang peranan penting sebagai alat untuk melakukan eksplorasi desain, perbaikan antarmuka, serta pembuatan rancangan visual yang konsisten. Figma menyediakan fitur-fitur utama seperti *frame*, *auto layout*, *component & variants*, *prototype* interaktif, serta *plugin* pendukung (misalnya *accessibility checker*, *UI kit libraries*, dan *flow generator*) yang membantu menghasilkan desain dengan struktur yang rapi dan mudah direvisi. Kemampuan kolaborasi real-time yang dimiliki Figma menjadikannya efektif digunakan dalam workflow penelitian yang membutuhkan diskusi intens, evaluasi cepat, serta validasi visual secara langsung dengan pengguna atau stakeholder.

Menurut Azkia tren penggunaan Figma dalam perancangan UI/UX meningkat signifikan dalam beberapa tahun terakhir karena tool ini mendukung proses desain

berbasis *human-centered design*, memudahkan pembuatan *low-fidelity wireframe* hingga *high-fidelity mockup*, serta memungkinkan integrasi dengan metode pengujian UX. Hal ini menjadikan Figma tidak hanya sebagai software desain, tetapi juga sebagai *experiential tool* untuk memvisualisasikan interaksi pengguna sebelum dilakukan uji kepuasan seperti UEQ [14].

2.1.7 User Experience Questionnaire (UEQ)

User Experience Questionnaire (UEQ) merupakan metode evaluasi *User Experience* (UX) yang dirancang untuk mengukur dan menilai persepsi pengguna terhadap kualitas produk digital secara komprehensif. Kerangka kerja UEQ tersusun atas enam dimensi utama [15], meliputi aspek: *Attractiveness* (Daya Tarik), *Perspicuity* (Kejelasan), *Efficiency* (Efisiensi), *Dependability* (Keandalan), *Stimulation* (Stimulasi), dan *Novelty* (Kebaruan). Instrumen ini menggunakan skala penilaian bipolar tujuh tingkat yang ekstensif, berkisar dari nilai -3 (sangat negatif) hingga nilai +3 (sangat positif). Penggunaan skala ini memungkinkan peneliti untuk melakukan evaluasi kuantitatif secara mendalam dan menyeluruh terhadap persepsi pengguna mengenai kenyamanan, daya tarik, serta kemudahan penggunaan aplikasi.

2.1.8 Penelitian Terkait

Penelitian terdahulu yang menjadi acuan dalam kajian ini salah satunya berjudul “*Analisa User Experience pada Tiktok Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)*”. Studi tersebut berfokus pada evaluasi tingkat pengalaman pengguna aplikasi TikTok. Instrumen yang digunakan adalah kuesioner UEQ yang disebarkan kepada 200 responden melalui Google Form. Berdasarkan analisis data, aplikasi TikTok pada umumnya memperoleh penilaian yang baik dari pengguna. Akan tetapi, dua aspek dinilai masih kurang, yaitu *Efficiency* yang hanya masuk kategori

Below Average dengan skor 1,04 serta *Dependability* yang dikategorikan *Bad* dengan hasil 0,40 [16].

Penelitian lain berjudul “*Evaluasi User Experience Sistem Informasi Akademik Mahasiswa pada Perguruan Tinggi Menggunakan User Experience Questionnaire*” yang menitikberatkan pada pengalaman pengguna terhadap Sistem Informasi Akademik Mahasiswa. Responden dalam penelitian tersebut berjumlah 179 mahasiswa aktif. Temuan penelitian menunjukkan hasil yang positif pada semua aspek UEQ, di antaranya daya tarik (1,375), kejelasan (1,552), efisiensi (1,354), ketepatan (1,377), stimulasi (1,34), dan kebaruan (0,855). Walaupun sudah dinilai baik, pengembang perangkat lunak masih disarankan untuk meningkatkan sisi kenyamanan, kesenangan, serta kemampuan fitur dalam mendukung kebutuhan akademik mahasiswa [17]

Selanjutnya terdapat penelitian dengan judul “*Analisis User Experience pada Aplikasi Threads Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)*”. Tujuan utamanya adalah menilai pengalaman pengguna aktif aplikasi Threads melalui penyebaran kuesioner secara daring kepada 150 responden. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa aspek Daya Tarik (0,00), Efisiensi (-0,14), Ketepatan (-0,45), dan Stimulasi (-0,25) masih berada pada kategori *Bad*. Sementara itu, Kejelasan (0,75) berada pada kategori *Below Average* dan hanya Kebaruan (0,8) yang termasuk dalam kategori *Above Average*. Kondisi ini menunjukkan perlunya peningkatan pada berbagai aspek layanan agar Threads mampu memberikan pengalaman penggunaan yang lebih baik [18].

2.1.9 Design Thinking

Design thinking digunakan sebagai pendekatan analisis yang melibatkan pemahaman terhadap kebutuhan pengguna serta menitikberatkan pada bentuk, hubungan, perilaku, interaksi, dan emosi manusia untuk menciptakan solusi yang

optimal [15]. Metode ini digunakan untuk menghasilkan solusi yang inovatif dengan memahami secara mendalam kebutuhan dan perilaku pengguna. Design Thinking terdiri dari lima tahapan utama, yaitu Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test. Pendekatan ini membantu desainer atau pengembang sistem dalam memahami sudut pandang pengguna, mengidentifikasi masalah utama, mengeksplorasi ide-ide kreatif, membangun prototipe, serta mengujinya untuk mendapatkan umpan balik. Dalam proyek ini, Design Thinking digunakan sebagai metodologi utama dalam merancang sistem IT Asset Management yang benar-benar relevan dengan kebutuhan pengguna di lapangan.

a. Empathize

Empathize (berempati) adalah mekanisme untuk memahami pengguna produk yang kita desain untuk menumbuhkan pemahaman pengguna yang mendalam dan dapat mengungkap insight dan kebutuhan pengguna tersebut. Empati adalah inti dari proses desain yang berpusat pada manusia [16]. Langkah pertama dalam pendekatan desain berpikir adalah memahami empati. Di mana persona ini mewakili karakteristik pengguna, termasuk latar belakang, motivasi, tujuan, dan hambatan yang mereka hadapi saat menggunakan sistem [17]. Tahapan pertama untuk mencari, memahami dan menggali informasi secara mendalam tentang pengalaman, kebutuhan, dan masalah yang dihadapi oleh pengguna atau pemangku kepentingan yang terlibat [18].

b. Define

Setelah melalui tahap empathize, seorang perancang atau desainer akan menghadapi masalah yang rumit dan memerlukan solusi inovatif serta pendekatan yang sesuai agar proses desain dapat berjalan secara efektif dan efisien [16]. Pernyataan singkat yang menjelaskan masalah utama dari sudut pandang pengguna menjadi dasar untuk merumuskan tujuan desain yang lebih tajam dan spesifik, seperti misalnya, seorang staf IT yang kesulitan mencari data aset karena informasi tidak tersimpan

secara konsisten, sehingga menciptakan hubungan yang lebih kohesif dengan konteks sebelumnya.

c. Ideate

Setelah masalah diidentifikasi, langkah berikutnya adalah mengadakan sesi brainstorming untuk mengumpulkan berbagai ide kreatif [19]. Dalam tahap ini, tidak ada batasan dan ide-ide diterima secara luas, sehingga peserta didorong untuk berinovasi dan mengemukakan berbagai gagasan tanpa rasa takut akan kritik. Pendekatan ini bertujuan untuk memunculkan solusi yang lebih efektif dan inovatif dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi, serta meningkatkan kolaborasi antar anggota tim dalam proses pengembangan ide.

d. Prototype

Prototype menciptakan sebuah desain yang dapat merespon permasalahan yang dihadapi oleh pengguna berdasarkan ide-ide yang telah dikumpulkan sebelumnya. Dalam proses perancangan tampilan awal produk, ide-ide yang telah dikumpulkan diimplementasikan untuk menciptakan sebuah prototype yang siap untuk diuji coba [20]. Serta dievaluasi secara menyeluruh agar memastikan bahwa produk akhir memenuhi kebutuhan pengguna dan standar kualitas yang ditetapkan. Prototype ini memungkinkan penulis dan pengembang untuk mengevaluasi kegunaan dan fungsi dari setiap fitur, serta mendapatkan umpan balik awal dari pengguna [21]. terkait antarmuka dan pengalaman pengguna secara keseluruhan. Proses ini melibatkan berbagai tahap pengujian dan revisi untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dari prototype yang dikembangkan.

e. Test

Pengujian dilakukan untuk mengumpulkan berbagai respon pengguna berdasarkan rancangan produk yang telah dibuat dalam proses prototype sebelumnya, yang bertujuan untuk mendapatkan umpan balik yang konstruktif dan meningkatkan kualitas

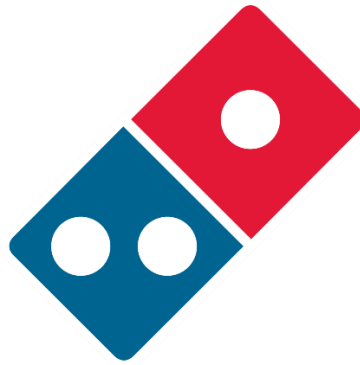
produk secara keseluruhan, serta memastikan bahwa produk memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna akhir secara efektif dan efisien [22]

2.2 Penelitian Terkait

Penelitian terdahulu yang menjadi acuan dalam kajian ini salah satunya berjudul “*Analisa User Experience pada Tiktok Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)*”. Studi tersebut berfokus pada evaluasi tingkat pengalaman pengguna aplikasi TikTok. Instrumen yang digunakan adalah kuesioner UEQ yang disebarakan kepada 200 responden melalui Google Form. Berdasarkan analisis data, aplikasi TikTok pada umumnya memperoleh penilaian yang baik dari pengguna. Akan tetapi, dua aspek dinilai masih kurang, yaitu *Efficiency* yang hanya masuk kategori *Below Average* dengan skor 1,04 serta *Dependability* yang dikategorikan *Bad* dengan hasil 0,40 [16].

Penelitian lain berjudul “*Evaluasi User Experience Sistem Informasi Akademik Mahasiswa pada Perguruan Tinggi Menggunakan User Experience Questionnaire*” yang menitikberatkan pada pengalaman pengguna terhadap Sistem Informasi Akademik Mahasiswa. Responden dalam penelitian tersebut berjumlah 179 mahasiswa aktif. Temuan penelitian menunjukkan hasil yang positif pada semua aspek UEQ, di antaranya daya tarik (1,375), kejelasan (1,552), efisiensi (1,354), ketepatan (1,377), stimulasi (1,34), dan kebaruan (0,855). Walaupun sudah dinilai baik, pengembang perangkat lunak masih disarankan untuk meningkatkan sisi kenyamanan, kesenangan, serta kemampuan fitur dalam mendukung kebutuhan akademik mahasiswa [17]

2.3 Sejarah Perusahaan



Gambar II. 1 Logo Domino's Pizza

Domino's Pizza pertama kali hadir di Indonesia pada tahun 1994 melalui pengelolaan PT Duniapizza Indonesia. Gerai perdana mereka berlokasi di kawasan Jalan Wolter Monginsidi, Jakarta, sebagai restoran cepat saji yang berfokus pada menu pizza. Pada masa awal ekspansinya, hingga tahun 1997 Domino's Pizza berhasil mengembangkan bisnis hingga menjadi lima cabang di Jakarta. Namun, krisis moneter yang melanda Asia, termasuk Indonesia, membuat seluruh gerai Domino's saat itu harus berhenti beroperasi. Setelah vakum lebih dari satu dekade, pada tanggal 22 Agustus 2008, Domino's Pizza kembali memasuki pasar Indonesia dan kali ini berada di bawah naungan PT Mitra Adiperkasa Tbk. Pada tahap awal kehadirannya kembali, gerai Domino's masih terpusat di wilayah Jabodetabek, Bandung, dan Bali. Kemudian, mulai tahun 2019 perusahaan melakukan ekspansi besar-besaran ke berbagai wilayah lain di Indonesia.

Perkembangan bisnis Domino's di Indonesia dapat dikatakan cukup pesat. Dari tahun 2008 hingga sekarang, jumlah gerai terus bertambah hingga mencapai lebih dari 200 outlet yang tersebar di 28 kota, seperti Jakarta, Surabaya, Medan, Palembang, Bali, Salatiga, dan berbagai daerah lainnya. Dalam meningkatkan kualitas layanan dan memperluas jangkauan pelanggan, Domino's Pizza meluncurkan aplikasi pemesanan berbasis mobile agar konsumen—khususnya generasi muda—lebih mudah memesan

menu favorit secara daring. Layanan pengiriman juga menjadi salah satu keunggulan mereka, dengan estimasi waktu kurang lebih 30 menit untuk sampai ke pelanggan. Dari sisi pengalaman pelanggan, Domino's memperkenalkan konsep *open kitchen* atau *pizza theater*, yaitu area dapur terbuka yang memungkinkan pelanggan melihat langsung proses pembuatan pizza. Selain itu, perusahaan menerapkan standar operasional layanan dan kebersihan yang ketat serta memberikan pelatihan intensif kepada staf agar pelayanan yang diberikan selalu optimal [23].

2.3.1 Visi dan Misi

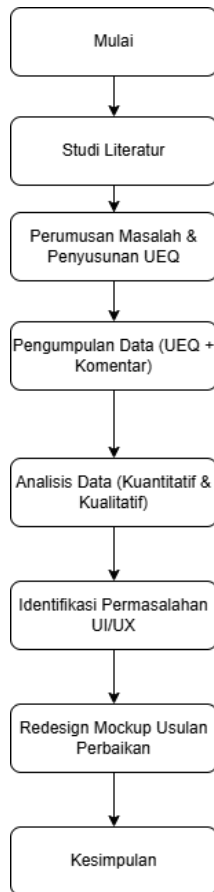
Visi Domino's Pizza adalah menjadi perusahaan pengiriman pizza terbaik di dunia (“To be the best pizza delivery company in the world.”) [18], yang di Indonesia diadaptasi menjadi komitmen untuk menjadi nomor satu dalam pizza dan nomor satu dalam melayani orang [19]. Sejalan dengan visi tersebut, Misi perusahaan adalah menjual lebih banyak pizza dan mendapatkan lebih banyak kesenangan (“Sell more pizza and have more fun.”) [20]. Misi ini menggarisbawahi upaya Domino's Pizza untuk menyediakan produk berkualitas tinggi dan layanan luar biasa, serta secara konsisten berupaya melampaui ekspektasi pelanggan dalam setiap pengiriman

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Tahapan Penelitian

Penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan yang dimulai dengan analisis awal aplikasi Domino's Pizza Indonesia. Tahap pertama adalah pengumpulan data melalui observasi awal untuk mengidentifikasi masalah pengalaman pengguna pada aplikasi. Setelah itu, dilakukan penyusunan instrumen kuesioner User Experience Questionnaire (UEQ) yang kemudian disebarakan kepada responden untuk memperoleh penilaian awal UX. Hasil evaluasi awal tersebut digunakan sebagai dasar dalam proses redesign tampilan antarmuka (UI) aplikasi untuk meningkatkan kualitas pengalaman pengguna. Desain baru kemudian diuji kembali kepada responden menggunakan UEQ yang sama. Selanjutnya data dianalisis menggunakan metode kuantitatif untuk membandingkan pengalaman pengguna sebelum dan sesudah redesign. Tahap akhir penelitian dilakukan penarikan kesimpulan dan penyusunan laporan hasil penelitian.



Gambar III. 1 Tahapan Penelitian

Gambar di atas merupakan gambaran tahapan penelitian yang dilakukan dalam analisis User Experience (UX) pada aplikasi Domino's Pizza Indonesia menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ). Pada tahapan di atas terdapat proses penelitian mulai dari pengumpulan referensi, pengumpulan data pengguna, analisis hasil, hingga penyusunan solusi melalui usulan mockup redesign. Setiap tahap saling berkaitan dan menjadi dasar untuk menghasilkan rekomendasi perbaikan UI/UX yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Penjelasan setiap tahap pada alur penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

1. Studi Literatur

Peneliti mengumpulkan referensi ilmiah terkait metode UX, UEQ, aplikasi pemesanan makanan, serta penelitian terdahulu yang relevan. Tahap ini bertujuan memperkuat dasar teori yang digunakan dalam analisis. Perumusan Masalah dan Penyusunan UEQ

2. Perumusan Masalah dan Penyusunan UEQ

Peneliti merumuskan masalah berdasarkan pengamatan awal serta ulasan pengguna di platform distribusi aplikasi. Setelah itu, instrumen UEQ disusun dan diadaptasi sesuai kebutuhan penelitian, termasuk penambahan kolom komentar sebagai data kualitatif pendukung.

3. Pengumpulan Data (UEQ + Komentar Pengguna)

Peneliti merumuskan masalah berdasarkan pengamatan awal serta ulasan pengguna di platform distribusi aplikasi. Setelah itu, instrumen UEQ disusun dan diadaptasi sesuai kebutuhan penelitian, termasuk penambahan kolom komentar sebagai data kualitatif pendukung.

4. Analisis Data (Kuantitatif & Kualitatif)

Data skor UEQ dianalisis menggunakan pedoman UEQ untuk memperoleh nilai rata-rata per dimensi dan kategori kualitas pengalaman pengguna. Komentar pengguna kemudian dianalisis secara tematik untuk menemukan pola permasalahan UI/UX yang spesifik.

5. Identifikasi Permasalahan UI/UX

Berdasarkan hasil analisis, peneliti mengidentifikasi aspek yang dinilai kurang optimal, khususnya pada dimensi yang mendapatkan skor rendah, serta masalah yang muncul pada komentar pengguna.

6. Redesign Mockup Usulan Perbaikan

Peneliti membuat mockup redesign sebagai solusi visual yang ditujukan untuk meningkatkan pengalaman pengguna pada bagian yang menjadi masalah.

Mockup digambarkan menggunakan tool desain seperti Figma.

7. Kesimpulan

Pada tahap akhir, peneliti menyimpulkan hasil evaluasi UX serta memberikan rekomendasi pengembangan lebih lanjut berdasarkan temuan penelitian.

3.2 Metode Pengumpulan Data

Dalam penulisan ini, penulis menerapkan beberapa metode pengumpulan data untuk memperoleh informasi yang relevan terkait pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi Domino's Pizza Indonesia. Metode-metode ini digunakan agar hasil penelitian lebih akurat dan sesuai dengan kondisi pengguna sebenarnya. Berikut metode yang digunakan

1. Pengamatan Langsung (Observation)

Penulis melakukan observasi langsung terhadap antarmuka aplikasi Domino's Pizza Indonesia untuk mengetahui bagaimana alur penggunaan, struktur menu, desain visual, serta potensi permasalahan usability yang mungkin dialami pengguna. Data observasi ini menjadi landasan awal untuk mengidentifikasi area yang perlu diuji menggunakan UEQ.

2. Penyebaran Kuesioner (User Experience Questionnaire - UEQ)

Metode utama dalam penelitian ini adalah penyebaran kuesioner UEQ kepada pengguna aktif aplikasi Domino's Pizza Indonesia. UEQ merupakan instrumen valid yang digunakan untuk mengukur persepsi pengalaman pengguna terhadap suatu aplikasi berbasis enam aspek utama. Kuesioner menggunakan skala semantic differential dari -3 (sangat negatif) hingga +3 (sangat positif).

Tabel III. 1 kategori kuesioner UEQ

Aspek UEQ	Deskripsi	Jumlah Pernyataan
-----------	-----------	-------------------

<i>Attractiveness</i>	Kesan Keseluruhan Aplikasi	6
<i>Perspiciuity</i>	Kemudahan dalam dipahami pengguna	4
<i>Efficiency</i>	Kecepatan dan efektivitas penggunaan	4
<i>Dependability</i>	Tingkat kendali pengguna dan keamanan interaksi	4
<i>Stimulation</i>	Daya tarik yang meningkatkan motivasi pengguna	4
<i>Novelty</i>	Inovasi dan kesan modern aplikasi	4

Tabel di atas menjelaskan secara rinci kategori utama dalam kuesioner UEQ yang digunakan dalam penelitian ini sebagai pengukuran pengalaman pengguna

3. Kriteria Responden

Penetapan kriteria responden merupakan langkah krusial untuk memastikan bahwa data yang diperoleh relevan dan representatif sesuai dengan tujuan penelitian. Kriteria inklusi responden ditetapkan untuk menjamin bahwa subjek penelitian memiliki pengalaman yang memadai dalam berinteraksi dengan objek penelitian, yaitu aplikasi Domino's Pizza Indonesia. Kriteria tersebut mencakup beberapa syarat utama, yaitu responden harus pernah menggunakan aplikasi Domino's Pizza Indonesia minimal satu kali untuk melakukan pemesanan, berusia minimal 17 tahun, memiliki perangkat smartphone dengan sistem operasi Android atau iOS, dan bersedia mengisi kuesioner penelitian dengan jujur dan transparan. Kriteria ini ditetapkan secara ketat untuk memastikan bahwa setiap responden memiliki wawasan dan pengalaman langsung yang cukup untuk memberikan penilaian User Experience (UX) yang valid dan akurat terhadap aplikasi tersebut.

3.1 Metode *User Experience Questionnaire* (Ueq)

User Experience Questionnaire (UEQ) merupakan metode evaluasi terstandarisasi yang digunakan untuk mengukur persepsi pengguna secara komprehensif terhadap kualitas antarmuka suatu aplikasi digital. UEQ menilai pengalaman pengguna berdasarkan enam dimensi utama, meliputi *Attractiveness* (Daya Tarik), *Perspiciuity* (Kejelasan), *Efficiency* (Efisiensi), *Dependability* (Keandalan), *Stimulation* (Stimulasi), dan *Novelty* (Kebaruan). Metode ini dipilih dalam penelitian ini sebagai instrumen utama karena kemampuannya dalam menyediakan gambaran kuantitatif mengenai kenyamanan, kemudahan, serta daya tarik aplikasi. Dengan demikian, UEQ digunakan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna terhadap aplikasi Domino's Pizza Indonesia secara menyeluruh, baik sebelum maupun sesudah dilakukan proses *redesign* tampilan antar muka:

1. Sekala Penilaian

UEQ menggunakan skala bipolar tujuh tingkat mulai dari nilai -3 hingga +3. Nilai negatif menunjukkan pengalaman yang buruk terhadap aplikasi, sementara nilai positif menandakan kualitas UX yang baik. Interpretasi nilai skala UEQ ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel III. 2 Sekala Penilaian

Nilai Skala	Interpretasi
+3	Sangat positif
+2	Positif
+1	Cenderung Positif
0	Netral
-1	Cenderung Negative
-2	Negative
-3	Sangat Negative

Pada tabel di atas merupakan Penggunaan skala bipolar ini memungkinkan responden menilai aplikasi berdasarkan dua kutub pengalaman yang berbeda secara lebih objektif.

2. Pemetaan Dimensi UX

Instrumen *User Experience Questionnaire* (UEQ) terdiri dari 26 item pernyataan yang terbagi ke dalam enam dimensi utama. Pemetaan ini, di mana *Attractiveness* diwakili oleh item 1–4, *Perspicuity* oleh item 5–8, *Efficiency* oleh item 9–12, *Dependability* oleh item 13–16, *Stimulation* oleh item 17–20, dan *Novelty* oleh item 21–26, digunakan untuk mengidentifikasi aspek mana yang menghasilkan skor rata-rata tertinggi atau terendah. Dengan demikian, pemetaan dimensi ini berfungsi sebagai dasar penting dalam analisis kebutuhan perbaikan dan pengembangan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) aplikasi.

3. Validitas dan Reliabilitas

Langkah ketiga melibatkan proses penciptaan ide, yang bertujuan untuk menghasilkan solusi terhadap masalah yang telah dikenali. Pada tahap ini, penulis melakukan sesi brainstorming untuk mengumpulkan berbagai gagasan dalam rangka menemukan solusi yang paling efisien. Ide-ide yang terkumpul akan menjadi dasar bagi penulis dalam merancang prototipe *desain* pengelolaan data aset berbasis situs web.

4. Interpretasi Hasil Analisis

Hasil perhitungan skor UEQ yang diperoleh dari responden akan diinterpretasikan melalui perbandingan dengan UEQ Benchmark Framework. Kerangka kerja benchmark ini mengelompokkan kualitas UX aplikasi ke dalam lima kategori, yaitu: Bad, Below Average, Above Average, Good, dan Excellent. Penggunaan kategori ini bertujuan untuk menilai dan memposisikan kualitas UX aplikasi Domino's Pizza Indonesia dibandingkan dengan produk digital lain yang telah diuji menggunakan UEQ secara global..

5. Usulan *Redesign Mockup*

Tahap terakhir adalah Usulan *Redesign Mockup* , pada tahap ini disusun berdasarkan hasil integrasi data kuantitatif dan kualitatif yang telah diperoleh

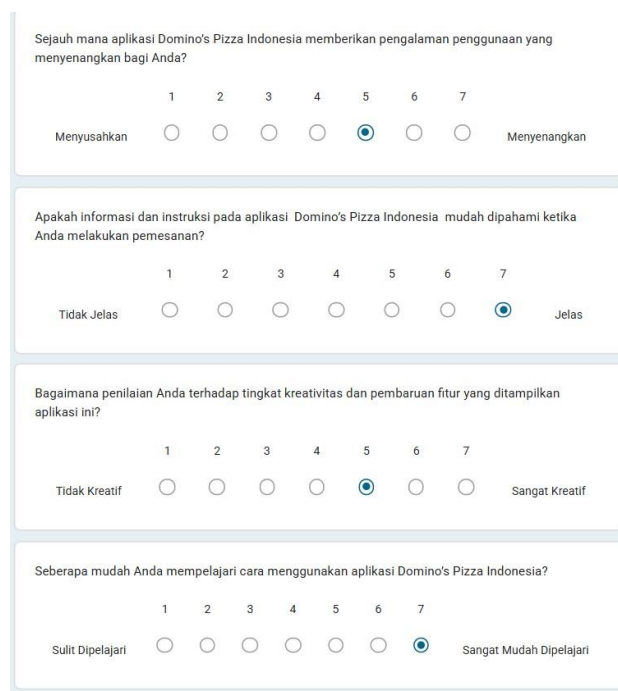
sebelumnya. Secara spesifik, perancangan ulang difokuskan pada variabel yang memperoleh nilai rata-rata (*mean*) terendah dalam analisis *User Experience Questionnaire* (UEQ) guna memperbaiki aspek pengalaman pengguna yang dianggap paling lemah. Selain merujuk pada skor UEQ, perbaikan elemen visual dan fungsional dalam *mockup* ini juga mengakomodasi kritik serta saran teknis yang dihimpun dari kolom komentar responden, seperti penyederhanaan alur navigasi, penyesuaian kontras warna, dan penataan ulang tata letak komponen agar lebih intuitif. Melalui pendekatan ini, usulan *redesign* diharapkan mampu memberikan solusi yang tepat sasaran untuk meningkatkan efisiensi, kejelasan, dan daya tarik aplikasi bagi pengguna di masa mendatang.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Responden

Penelitian ini dilakukan dengan menyebarkan kuesioner secara daring menggunakan Google *Form* kepada pengguna aplikasi Domino's Pizza Indonesia. Berdasarkan hasil rekapitulasi data kuesioner yang diperoleh, jumlah responden yang mengisi kuesioner sebanyak 31 responden. Hasil penyaringan menunjukkan bahwa terdapat 2 responden yang menyatakan tidak menggunakan aplikasi Domino's Pizza Indonesia dalam 6 bulan terakhir, sehingga data dari responden tersebut tidak digunakan dalam analisis penelitian. Dengan demikian, jumlah responden yang memenuhi kriteria dan digunakan sebagai sampel penelitian adalah sebanyak 29 responden, yaitu responden yang masih aktif menggunakan aplikasi Domino's Pizza Indonesia dalam kurun waktu enam bulan terakhir.



Sejauh mana aplikasi Domino's Pizza Indonesia memberikan pengalaman penggunaan yang menyenangkan bagi Anda?

1 2 3 4 5 6 7

Menyusahkan Menyenangkan

Apakah informasi dan instruksi pada aplikasi Domino's Pizza Indonesia mudah dipahami ketika Anda melakukan pemesanan?

1 2 3 4 5 6 7

Tidak Jelas Jelas

Bagaimana penilaian Anda terhadap tingkat kreativitas dan pembaruan fitur yang ditampilkan aplikasi ini?

1 2 3 4 5 6 7

Tidak Kreatif Sangat Kreatif

Seberapa mudah Anda mempelajari cara menggunakan aplikasi Domino's Pizza Indonesia?

1 2 3 4 5 6 7

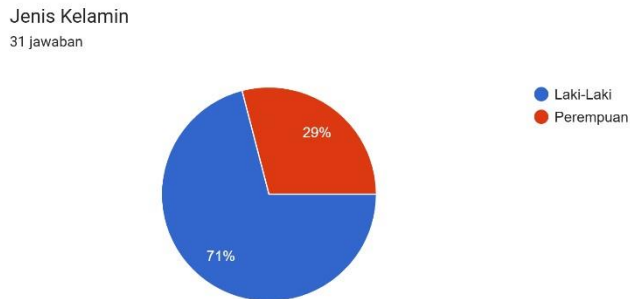
Sulit Dipelajari Sangat Mudah Dipelajari

Gambar IV. 1 Gambaran Umum Responden

Berdasarkan data primer yang diperoleh melalui penyebaran kuesioner kepada 31 responden, karakteristik demografis diklasifikasikan ke dalam tiga kriteria utama: usia,

jenis kelamin, dan intensitas penggunaan aplikasi dalam 6 bulan terakhir. Berikut adalah rincian hasil analisis tersebut:

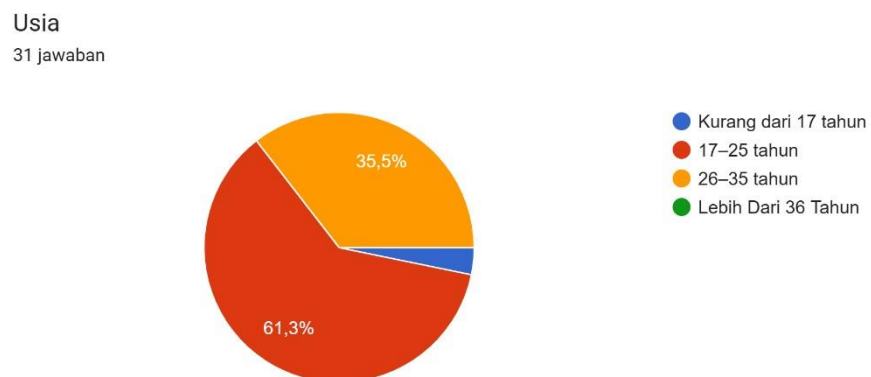
1. Jenis Kelamin



Gambar IV. 2 Diagram Jenis Kelamin Responden

Berdasarkan hasil pengolahan data pada Gambar IV.3 dengan total 31 responden, mayoritas responden berjenis kelamin Laki-Laki yaitu sebanyak 22 responden (71%). Sedangkan responden dengan jenis kelamin Perempuan berjumlah 9 responden (29%).

2. Usia



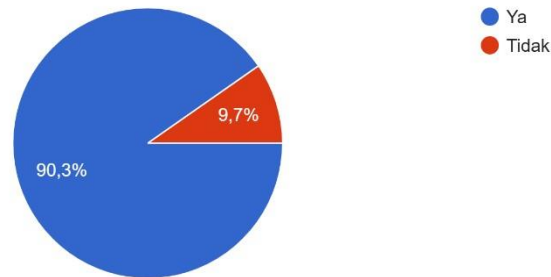
Gambar IV. 3 Diagram Jenis Usia Responden

Berdasarkan data yang terkumpul dari 31 responden, mayoritas responden berada pada rentang usia 17-25 tahun, yaitu sebanyak 19 responden (61,3%). Kemudian diikuti oleh responden dengan rentang usia 26-35 tahun sebanyak 11

responden (35,5%). Selebihnya, terdapat 1 responden (3,2%) yang berusia kurang dari 17 tahun. Untuk kategori usia lebih dari 36 tahun, tidak terdapat responden (0%).

3. Pengguna Aplikasi Dalam 6 Bulan Terakhir

Apakah dalam 6 bulan terakhir menggunakan aplikasi Domino's Pizza Indonesia?
31 jawaban



Gambar IV. 4 Pengguna Aplikasi Dalam 6 Bulan Terakhir

Pengguna Aplikasi Dalam 6 Bulan Terakhir Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner, terdapat responden yang masih aktif maupun yang sudah tidak menggunakan aplikasi *mobile* Domino's Pizza Indonesia dalam 6 bulan terakhir. Total responden yang masih menggunakan aplikasi berjumlah 28 responden (90,3%), sementara responden yang tidak menggunakan aplikasi dalam 6 bulan terakhir berjumlah 3 responden (9,7%).

4.2 Analisis Hasil UEQ

4.2.1 Uji Validitas

Uji validitas instrumen bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana setiap butir pernyataan dalam kuesioner mampu merepresentasikan variabel yang sedang diteliti secara akurat. Penelitian ini melibatkan 71 responden sebagai sampel uji coba, sehingga nilai derajat bebas *degree of freedom* ditentukan melalui rumus $df = N - 2$,

yaitu sebesar 29. Dengan menggunakan tingkat signifikansi 5% $\alpha = 0,05$ pada pengujian dua arah, diperoleh nilai batas kritis r tabel sebesar 0,2335 sebagai standar acuan validitas. Berikut merupakan

Tabel IV. 1 Hasil Uji Validitas

Kode Butir	r Hitung	r Tabel	Keputusan
P.1	731	2,335	Valid
P.2	864	2,335	Valid
P.3	842	2,335	Valid
P.4	828	2,335	Valid
P.5	863	2,335	Valid
P.6	905	2,335	Valid
P.7	915	2,335	Valid
P.8	627	2,335	Valid
P.9	0.74	2,335	Valid
P.10	727	2,335	Valid
P.11	806	2,335	Valid
P.12	951	2,335	Valid
P.13	873	2,335	Valid
P.14	884	2,335	Valid
P.15	849	2,335	Valid
P.16	922	2,335	Valid
P.17	882	2,335	Valid
P.18	894	2,335	Valid
P.19	0.91	2,335	Valid
P.20	853	2,335	Valid
P.21	744	2,335	Valid
P.22	839	2,335	Valid
P.23	884	2,335	Valid
P.24	821	2,335	Valid

P.25	791	2,335	Valid
P.26	702	2,335	Valid

1. Uji Validitas Daya Tarik *Attractiveness*

Berikut adalah hasil uji validitas menggunakan teknik korelasi *Pearson Product Moment* untuk setiap butir pernyataan pada variabel Daya Tarik (*Attractiveness*):

Tabel IV. 2 Uji Validitas *Attractiveness*

Kode Butir	r Hitung	r Tabel	Keputusan
P.1	731	2,335	Valid
P.12	951	2,335	Valid
P.14	884	2,335	Valid
P.16	922	2,335	Valid
P.24	821	2,335	Valid
P.25	791	2,335	Valid

2. Uji Validitas Kejelasan *Perspecuity*

Berikut adalah hasil uji validitas menggunakan teknik korelasi *Pearson Product Moment* untuk setiap butir pernyataan pada variabel Kejelasan (*Perspicuity*):

Tabel IV. 3 Uji Validitas Kejelasan *Perspecuity*

Kode Butir	r Hitung	r Tabel	Keputusan
P.2	864	2,335	Valid
P.4	828	2,335	Valid
P.13	873	2,335	Valid
P.21	744	2,335	Valid

3. Uji Validitas Efisien *Efficiency*

Berikut adalah hasil uji validitas menggunakan teknik korelasi *Pearson Product Moment* untuk setiap butir pernyataan pada variabel Efisiensi (*Efficiency*):

Tabel IV. 4 Uji Validitas Efisien Efficiency

Kode Butir	r Hitung	r Tabel	Keputusan
P.9	0.74	2,335	Valid
P.20	853	2,335	Valid
P.22	839	2,335	Valid
P.23	884	2,335	Valid

4. Uji Validitas Ketepatan *Dependability*

Berikut adalah hasil uji validitas menggunakan teknik korelasi *Pearson Product Moment* untuk setiap butir pernyataan pada variabel Ketepatan (*Dependability*):

Tabel IV. 5 4. Uji Validitas Ketepatan Dependability

Kode Butir	r Hitung	r Tabel	Keputusan
P.1	731	2,335	Valid
P.12	951	2,335	Valid
P.14	884	2,335	Valid
P.16	922	2,335	Valid
P.24	821	2,335	Valid
P.25	791	2,335	Valid

5. Uji Validitas Stimulasi *Stimulation*

Berikut adalah hasil uji validitas menggunakan teknik korelasi *Pearson Product Moment* untuk setiap butir pernyataan pada variabel Stimulasi (*Stimulation*):

Tabel IV. 6 Uji Validitas Stimulasi *Stimulation*

Kode Butir	r Hitung	r Tabel	Keputusan
P.5	863	2,335	Valid
P.6	905	2,335	Valid
P.7	915	2,335	Valid
P.18	894	2,335	Valid

6. Uji Validitas Kebaruan (Novelty)

Berikut adalah hasil uji validitas menggunakan teknik korelasi *Pearson Product Moment* untuk setiap butir pernyataan pada variabel Kebaruan (*Novelty*):

Tabel IV. 7 Uji Validitas Kebaruan (Novelty)

Kode Butir	r Hitung	r Tabel	Keputusan
P.3	842	2,335	Valid
P.10	727	2,335	Valid
P.15	849	2,335	Valid
P.26	702	2,335	Valid

4.2.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk menjamin bahwa instrumen yang digunakan konsisten dan stabil apabila dilakukan pengukuran secara berulang. Dalam penelitian ini, pengujian reliabilitas menggunakan teknik statistik *Cronbach's Alpha*, di mana sebuah *variabel* atau kuesioner dinyatakan reliabel jika memiliki nilai *Cronbach's Alpha* $> 0,60$. Adapun hasil pengujian reliabilitas untuk instrumen *User Experience Questionnaire* (UEQ) disajikan pada tabel berikut:

Tabel IV. 8 Uji Reabilitas

Variabel	Kode Butir	Nilai Cronbach Alpha	Value Cronbach Alpha	Keputusan
Kuesioner UEQ	P.1	981	0.6	Reliabel
Kuesioner UEQ	P.2	981	0.6	Reliabel
Kuesioner UEQ	P.3	981	0.6	Reliabel
Kuesioner UEQ	P.4	981	0.6	Reliabel
Kuesioner UEQ	P.5	981	0.6	Reliabel
Kuesioner UEQ	P.6	0.98	0.6	Reliabel
Kuesioner UEQ	P.7	0.98	0.6	Reliabel
Kuesioner UEQ	P.8	982	0.6	Reliabel
Kuesioner UEQ	P.9	981	0.6	Reliabel
Kuesioner UEQ	P.10	981	0.6	Reliabel
Kuesioner UEQ	P.11	981	0.6	Reliabel
Kuesioner UEQ	P.12	0.98	0.6	Reliabel
Kuesioner UEQ	P.13	981	0.6	Reliabel
Kuesioner UEQ	P.14	0.98	0.6	Reliabel
Kuesioner UEQ	P.15	981	0.6	Reliabel
Kuesioner UEQ	P.16	0.98	0.6	Reliabel
Kuesioner UEQ	P.17	0.98	0.6	Reliabel
Kuesioner UEQ	P.18	981	0.6	Reliabel
Kuesioner UEQ	P.19	0.98	0.6	Reliabel
Kuesioner UEQ	P.20	981	0.6	Reliabel
Kuesioner UEQ	P.21	981	0.6	Reliabel
Kuesioner UEQ	P.22	981	0.6	Reliabel

Kuesioner UEQ	P.23	0.98	0.6	Reliabel
Kuesioner UEQ	P.24	981	0.6	Reliabel
Kuesioner UEQ	P.25	981	0.6	Reliabel
Kuesioner UEQ	P.26	982	0.6	Reliabel

Berdasarkan data pada Tabel IV.2, hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai Cronbach's Alpha untuk seluruh butir pernyataan instrumen UEQ (P.1 sampai dengan P.26) berada pada kisaran 0,981 hingga 0,982. Nilai tersebut secara signifikan lebih besar dari standar minimal yang ditetapkan, yaitu 0,60. Tingginya perolehan nilai koefisien Cronbach's Alpha yang mendekati angka 1,00 ini membuktikan bahwa instrumen penelitian memiliki tingkat keandalan atau konsistensi yang sangat kuat. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini reliabel dan konsisten untuk digunakan sebagai alat ukur dalam penelitian

4.2.3. Hasil Analisis Metode *User Experience Questionnaire* (UEQ)

Pada tahap analisis deskriptif, dilakukan perhitungan nilai rata-rata (*mean*) terhadap seluruh butir pertanyaan yang terdapat dalam instrumen *User Experience Questionnaire* (UEQ). Evaluasi hasil pengukuran UEQ dikategorikan menjadi tiga tingkatan berdasarkan capaian rata-ratanya. Suatu aspek dianggap bernilai netral jika skor rata-ratanya berada pada rentang -0,8 hingga +0,8. Sementara itu, evaluasi dinyatakan positif apabila skor melebihi +0,8, dan sebaliknya dinyatakan negatif jika skor berada di bawah -0,8. Hasil perhitungan statistik deskriptif untuk setiap item disajikan pada tabel berikut:

Tabel IV. 9 Hasil Analisis Metode *User Experience Questionnaire* (UEQ)

Item	Mean	Variance	Std. Dev.	No.	Left	Right	Scale
1	2.367	1.068	1.033	30	menyusahkan	menyenangkan	Daya tarik
2	2.267	1.03	1.015	30	tidak jelas	sangat jelas	Kejelasan
3	2.100	1.059	1.029	30	tidak kreatif	sangat kreatif	Kebaruan
4	2.400	1.559	1.248	30	sulit dipelajari	mudah dipelajari	Kejelasan
5	2.233	2.047	1.431	30	tidak membantu	sangat membantu	Stimulasi
6	1.867	2.189	1.479	30	membosankan	Menghibur	Stimulasi
7	2.133	1.775	1.332	30	tidak menarik	Menarik	Stimulasi
8	2.300	1.803	1.343	30	tidak konsisten	Konsisten	Ketepatan
9	2.200	1.131	1.064	30	lambat	Cepat	Efisiensi
10	2.100	1.128	1.062	30	konvensional	Inovatif	Kebaruan
11	1.933	2.478	1.574	30	menghambat	Mendukung	Ketepatan
12	2.067	1.72	1.311	30	buruk	Baik	Daya tarik
13	2.200	1.959	1.4	30	rumit	Sederhana	Kejelasan

14	2.133	1.844	1.358	30	tidak menyenangkan	menyenangkan	Daya tarik
15	2.333	1.54	1.241	30	tertinggal	Terdepan	Kebaruan
16	2.200	1.476	1.215	30	tidak nyaman	Nyaman	Daya tarik
17	2.133	1.568	1.252	30	tidak aman	Aman	Ketepatan
18	2.233	1.082	1.04	30	tidak memotivasi	Memotivasi	Stimulasi
19	2.233	1.151	1.073	30	tidak memenuhi	Memenuhi	Ketepatan
20	2.167	1.454	1.206	30	tidak efisien	Efisien	Efisiensi
21	2.300	1.252	1.119	30	membingungkan	Jelas	Kejelasan
22	2.367	0.861	0.928	30	tidak praktis	Praktis	Efisiensi
23	2.167	1.454	1.206	30	tidak terorganisasi	Terorganisasi	Efisiensi
24	2.400	1.007	1.003	30	tidak atraktif	Atraktif	Daya tarik
25	2.200	1.131	1.064	30	tidak ramah	ramah pengguna	Daya tarik
26	2.267	1.099	1.048	30	konservatif	Inovatif	Kebaruan

Merujuk pada hasil yang tertera di Tabel IV.9, terlihat bahwa nilai rata-rata (mean) dari 26 item pernyataan yang diberikan kepada 30 responden menunjukkan respon yang sangat positif. Rentang nilai rata-rata yang diperoleh bergerak dari angka

5,8 hingga 6,4. Secara spesifik, nilai rata-rata terendah terdapat pada butir ke-6 (membosankan/menghibur) dengan skor 5,867, sedangkan nilai rata-rata tertinggi dicapai oleh butir ke-4 (sulit dipelajari/mudah dipelajari) dan butir ke-24 (tidak atraktif/atraktif) yang sama-sama memperoleh skor 6,400. Mengingat seluruh nilai rata-rata ini berada jauh di atas ambang batas positif (+0,8), maka dapat disimpulkan bahwa responden memberikan penilaian yang sangat baik terhadap aplikasi yang dikembangkan, baik dari aspek kejelasan, daya tarik, maupun efisiensi.

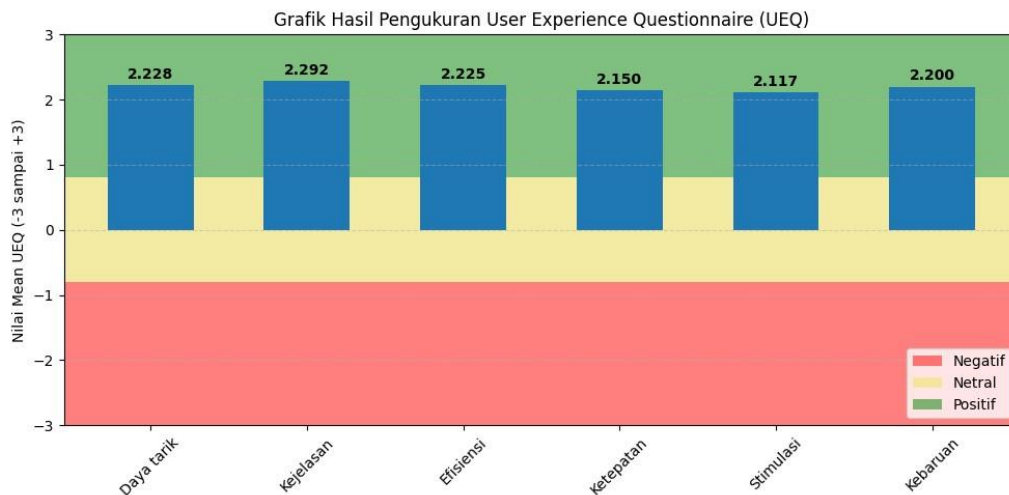
Tabel IV. 10 UEQ Scales Mean and Variance

UEQ Scales (Mean and Variance)		
Daya tarik	2.228	1.374
Kejelasan	2.292	1.450
Efisiensi	2.225	1.225
Ketepatan	2.150	1.750
Stimulasi	2.117	1.773
Kebaruan	2.200	1.206

Berdasarkan kompilasi data pada Tabel IV.10, hasil perhitungan menunjukkan nilai rata-rata (mean) dari 26 butir pernyataan yang dikelompokkan ke dalam enam dimensi utama pengalaman pengguna. Seluruh skala yang diuji menunjukkan hasil evaluasi yang sangat positif, di mana dimensi Daya Tarik memperoleh nilai 2,228 yang merepresentasikan atribut seperti rasa senang, kenyamanan, dan keramahan antarmuka bagi pengguna. Dimensi Kejelasan mencatat nilai tertinggi sebesar 2,292, yang membuktikan bahwa aplikasi sangat mudah dipahami dan dipelajari oleh responden.

Untuk dimensi Efisiensi, diperoleh skor 2,225 yang mencerminkan tingkat kepraktisan dan keteraturan sistem, sementara dimensi Ketepatan mendapatkan skor 2,150 yang menandakan bahwa aplikasi bekerja sesuai ekspektasi dan memberikan rasa aman bagi penggunanya. Selanjutnya, dimensi Stimulasi memperoleh nilai 2,117 yang mewakili aspek kemanfaatan serta kemampuan aplikasi dalam memotivasi pengguna, dan dimensi Kebaruan mencatat nilai 2,200 yang menunjukkan bahwa

aplikasi dinilai inovatif dan kreatif. Melalui perolehan skor yang seluruhnya berada di atas ambang batas +0,8, dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini memiliki kualitas pengalaman pengguna yang sangat baik di seluruh aspek pengukuran UEQ.



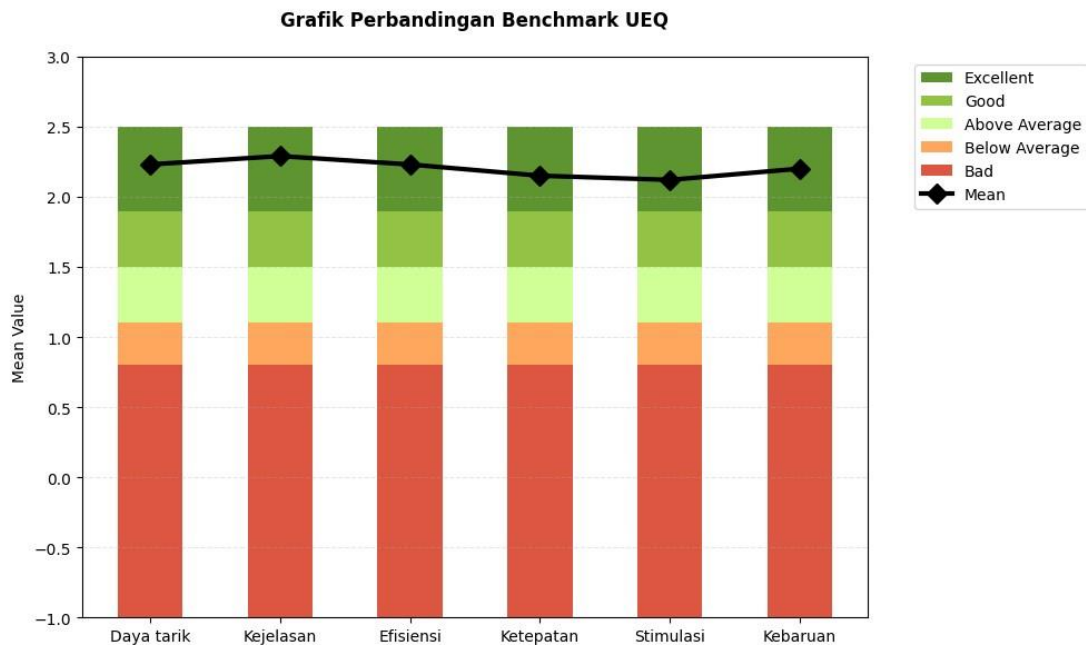
Gambar IV. 5 Grafik Hasil Pengukuran UEQ

Gambar IV.5 menyajikan diagram batang yang mengilustrasikan hasil capaian dari setiap variabel pengukuran pengalaman pengguna (user experience) pada aplikasi Domino's Pizza Indonesia menggunakan instrumen UEQ. Berdasarkan data yang dihimpun dari 30 responden, seluruh dimensi yang diuji—meliputi daya tarik (attractiveness), kejelasan (perspicuity), efisiensi (efficiency), ketepatan (dependability), stimulasi (stimulation), dan kebaruan (novelty)—menunjukkan performa yang sangat impresif. Secara detail, nilai rata-rata (mean) tertinggi dicapai oleh aspek Kejelasan dengan skor 2,292, diikuti oleh Daya Tarik sebesar 2,228, dan Efisiensi sebesar 2,225. Sementara itu, aspek Kebaruan memperoleh nilai 2,200, diikuti Ketepatan sebesar 2,150, dan Stimulasi dengan skor 2,117. Mengingat seluruh parameter tersebut memiliki nilai rata-rata yang melampaui ambang batas +0,8 dan berada pada zona hijau di grafik, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa desain UI/UX aplikasi Domino's Pizza Indonesia berhasil memberikan pengalaman yang sangat positif bagi pengguna di seluruh kategori pengukuran.

Tabel IV. 11 Analisis benchmark

Scale	Mean	Comparison to benchmark	Interpretation
Daya Tarik	2.23	Excellent	10% hasil lebih baik, 75% hasil lebih buruk
Kejelasan	2.29	Excellent	10% hasil lebih baik, 75% hasil lebih buruk
Efisiensi	2.23	Excellent	10% hasil lebih baik, 75% hasil lebih buruk
Ketepatan	2.15	Excellent	10% hasil lebih baik, 75% hasil lebih buruk
Stimulasi	2.12	Excellent	10% hasil lebih baik, 75% hasil lebih buruk
Kebaruan	2.2	Excellent	10% hasil lebih baik, 75% hasil lebih buru

Berdasarkan data pada Tabel IV.12, setelah nilai rata-rata dari setiap dimensi pengalaman pengguna diperoleh, tahap selanjutnya adalah melakukan komparasi dengan kumpulan data benchmark UEQ untuk mengetahui kualitas relatif dari aplikasi Domino's Pizza Indonesia. Analisis benchmark ini berfungsi untuk memposisikan kualitas aplikasi di antara berbagai produk yang ada dalam database referensi global. Merujuk pada hasil pengolahan data, seluruh aspek yang diuji menunjukkan performa yang luar biasa dengan predikat "Excellent". Secara spesifik, aspek daya tarik (2,23), kejelasan (2,29), efisiensi (2,23), ketepatan (2,15), stimulasi (2,12), dan kebaruan (2,20) semuanya berada pada level tertinggi dalam kategori benchmark. Hasil ini mengindikasikan bahwa kualitas pengalaman pengguna pada aplikasi Domino's Pizza Indonesia termasuk dalam kategori 10% hasil terbaik di dunia, yang berarti produk ini melampaui performa dari 75% produk lainnya yang terdaftar dalam kumpulan data tolak ukur. Pencapaian predikat excellent pada seluruh dimensi ini membuktikan bahwa desain UI/UX aplikasi telah memenuhi standar kualitas global yang sangat tinggi dari sisi kenyamanan dan fungsionalitas bagi penggunanya.



Gambar IV. 6 Grafik Perbandingan Benchmark

Gambar IV.6 menyajikan visualisasi data yang membandingkan nilai rata-rata (*mean*) setiap dimensi UEQ dengan skala *benchmark* internasional. Terlihat bahwa garis korelasi *mean* untuk seluruh aspek, mulai dari daya tarik (2,23), kejelasan (2,29), efisiensi (2,23), ketepatan (2,15), stimulasi (2,12), hingga kebaruan (2,20), secara konsisten berada pada area berwarna hijau tua yang melambangkan kategori Excellent. Capaian ini menunjukkan bahwa kualitas pengalaman pengguna aplikasi Domino's Pizza Indonesia berada pada posisi 10% terbaik jika dibandingkan dengan kumpulan data tolak ukur dari berbagai produk teknologi lainnya. Hal ini mengonfirmasi bahwa desain UI/UX yang diterapkan telah memenuhi ekspektasi pengguna pada level tertinggi di seluruh parameter pengukuran.

4.3 Identifikasi Permasalahan UI/UX

Identifikasi permasalahan dilakukan dengan mengintegrasikan hasil skor rata-rata (*mean*) terendah dari kuesioner UEQ dengan sampling ulasan pengguna pada Google *Play Store*. Meskipun secara keseluruhan aplikasi Domino's Pizza Indonesia mendapatkan predikat *Excellent*, peneliti tetap menemukan celah perbaikan pada

dimensi yang memiliki skor paling rendah di antara dimensi lainnya. Hal ini bertujuan untuk mencapai kualitas pengalaman pengguna yang lebih optimal.

4.3.1. Analisis Berdasarkan Skor Mean

Berdasarkan hasil pengolahan data pada Tabel IV.11 (Halaman sebelumnya), ditemukan dua dimensi yang memiliki nilai rata-rata (mean) paling rendah dibandingkan dimensi lainnya, yaitu:

Tabel IV. 12 Analisis Berdasarkan Skor Mean

Dimensi UEQ	Skor Mean	Keluhan Pengguna	Identifikasi Masalah Visual
Stimulasi	2.117	"Tampilan menu pizzanya biasa saja, kurang menggugah selera dibanding aplikasi sebelah."	Kurangnya elemen visual dinamis dan fotografi produk yang menonjol.
Ketepatan	2.150	"Sering ragu apakah pembayaran sudah masuk atau belum karena tidak ada notifikasi instan."	Alur konfirmasi transaksi yang kurang informatif dan transparan.
Efisiensi	2.225	"Navigasi untuk tambah topping agak ribet, harus masuk-keluar menu berkali-kali."	Struktur hierarki pemilihan menu yang terlalu panjang.

4.3.2. Validasi Masalah Melalui Sampling Ulasan Riil

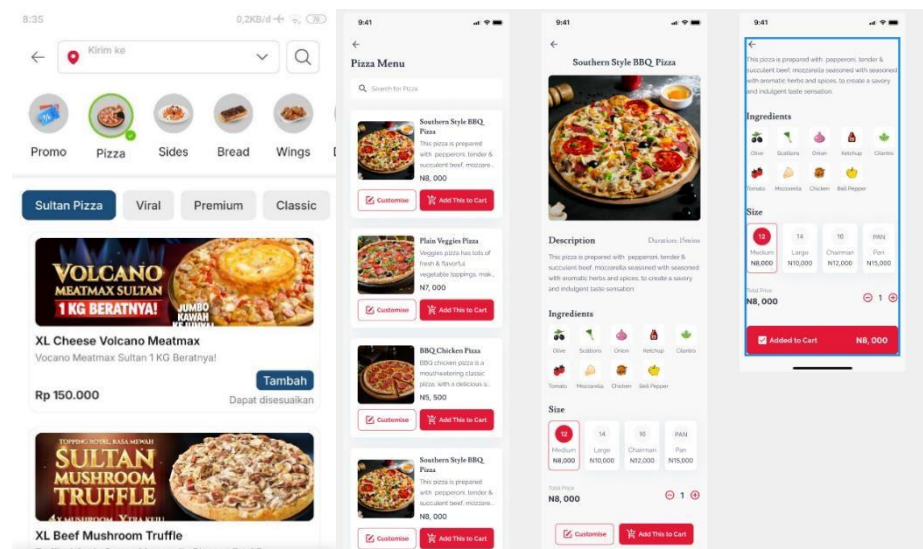
Untuk menguatkan temuan statistik di atas, dilakukan pengambilan sampel ulasan dari Google Play Store yang merepresentasikan keluhan pengguna pada dimensi-dimensi tersebut:

4.3.3 Usulan Redesain Mockup

Berdasarkan identifikasi masalah pada aspek Stimulasi dan Ketepatan sebagai variabel dengan skor terendah, peneliti merancang usulan solusi visual (*mockup redesign*). Fokus utama perbaikan adalah mentransformasi poin-poin kelemahan tersebut menjadi fitur yang lebih unggul.

1. Usulan Redesain Visual dan Navigasi Antarmuka.

Usulan redesign pada halaman menu dan *product detail* ini dirancang secara terintegrasi untuk mengatasi rendahnya skor mean pada aspek Stimulasi (2,117) dan Efisiensi (2,225). Guna meningkatkan aspek Stimulasi, desain ini mengimplementasikan skema warna merah yang modern dan dinamis untuk menghilangkan kesan kaku, yang dipadukan dengan penggunaan *highresolution imagery* pada produk pizza untuk menciptakan daya tarik visual yang lebih kuat. Secara bersamaan, aspek Efisiensi ditingkatkan melalui penyederhanaan *user journey* dengan menerapkan sistem *Tab Navigation* pada bagian atas daftar menu, sehingga pengguna dapat berpindah antar kategori produk secara instan tanpa perlu melakukan banyak *scrolling*. Penggunaan warna merah kontras pada elemen *Call to Action* (CTA) juga berfungsi sebagai *visual cue* untuk mempertegas hierarki informasi, memastikan pengguna dapat berinteraksi dengan sistem secara lebih cepat, tepat, dan intuitif.



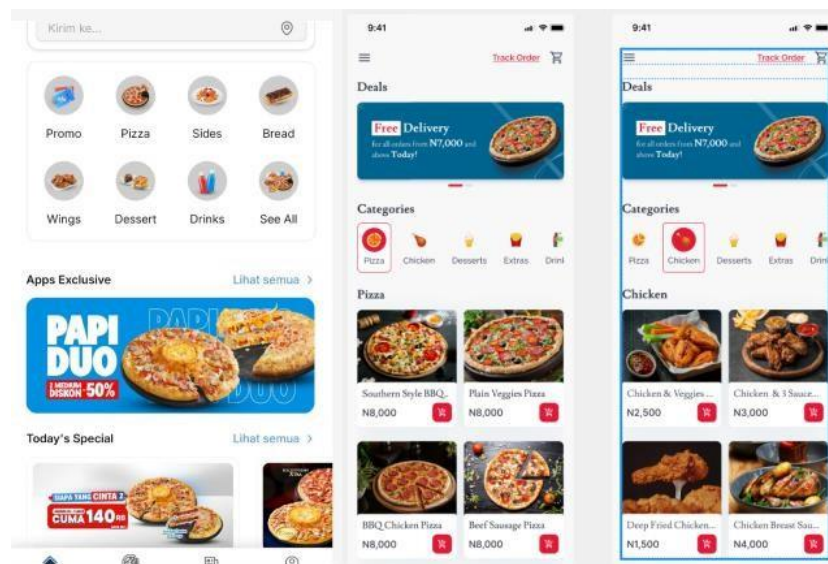
Gambar IV. 7 Usulan Redisgn Pada Fitur Menu

Pemilihan skema warna merah yang dominan pada usulan redesign ini bertujuan untuk meningkatkan aspek Stimulasi dan Efisiensi yang sebelumnya memiliki skor rendah. Secara psikologis, warna merah dipilih karena kemampuannya dalam merangsang nafsu makan dan menciptakan kesan energetik, sehingga transformasi visual ini dapat menghilangkan kesan kaku

pada tampilan lama. Selain memperkuat identitas branding Domino's Pizza, warna merah pada elemen Call to Action (CTA) seperti tombol pemesanan berfungsi sebagai visual cue yang menciptakan hierarki informasi yang jelas. Hal ini memudahkan pengguna dalam menavigasi menu secara lebih intuitif, sehingga mempercepat user journey dan menjawab permasalahan efisiensi navigasi yang sebelumnya membutuhkan banyak langkah.

2. Usulan Redesain Antarmuka Halaman Utama.

Usulan redesain pada halaman *Home* ini dirancang secara strategis untuk menjawab tiga permasalahan utama, yaitu rendahnya skor mean pada aspek Stimulasi (2,117), Ketepatan (2,150), dan Efisiensi (2,225). Desain ini bertujuan mentransformasi antarmuka yang sebelumnya dinilai kaku dan membingungkan menjadi lebih dinamis dan transparan. Fokus perbaikan terletak pada penguatan hierarki visual, penyederhanaan akses kategori menu, serta penyediaan informasi transaksi yang lebih instan untuk menghilangkan keraguan pengguna saat berinteraksi dengan aplikasi. Peningkatan Aspek Efisiensi (*Simplified User Journey*)



Gambar IV. 8 Usulan Redesain Antarmuka Halaman Utama.

Berdasarkan perbandingan di atas, terlihat perubahan signifikan dari desain lama (sisi kiri) menuju hasil redesain (sisi kanan) yang lebih optimal

guna menjawab masukan pengguna. Hasil redesain mengimplementasikan skema warna merah dominan dan high-resolution imagery untuk meningkatkan Stimulasi visual, sekaligus menjawab komentar responden agar tampilan lebih menggugah selera dibanding aplikasi kompetitor. Dari sisi Efisiensi, desain baru memperkenalkan sistem Tab Navigation dan kategori ikonik di bagian atas layar untuk memangkas aktivitas *scrolling* yang berlebihan, sehingga pengguna tidak perlu lagi masuk-keluar menu secara berulang. Selain itu, untuk meningkatkan Ketepatan, desain baru menambahkan fitur *Track Order* pada bagian atas layar guna memberikan kepastian psikologis dan menghilangkan keraguan terkait status transaksi. Penggunaan warna merah kontras pada tombol aksi juga berfungsi sebagai visual cue yang kuat, memastikan navigasi terasa lebih cepat, tepat, dan intuitif dibandingkan desain sebelumnya

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap aplikasi Domino's Pizza Indonesia menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ), dapat disimpulkan bahwa pengalaman pengguna secara keseluruhan berada pada kategori sangat baik. Seluruh dimensi UEQ, yaitu daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan, memperoleh nilai rata-rata di atas batas positif serta termasuk dalam kategori Excellent berdasarkan perbandingan dengan benchmark UEQ internasional. Meskipun demikian, hasil evaluasi menunjukkan bahwa terdapat beberapa aspek UI/UX yang relatif masih perlu ditingkatkan, yaitu aspek stimulasi, ketepatan, dan efisiensi, yang memiliki nilai rata-rata paling rendah dibandingkan dimensi lainnya. Permasalahan yang muncul berkaitan dengan kurangnya daya tarik visual, alur navigasi yang masih panjang pada pemilihan menu, serta minimnya informasi status transaksi yang ditampilkan secara instan kepada pengguna.

Sebagai upaya perbaikan, penelitian ini mengusulkan rancangan mockup redesign antarmuka aplikasi yang berfokus pada peningkatan kualitas visual, penyederhanaan navigasi, serta penambahan fitur informasi transaksi secara real-time. Diharapkan usulan redesign tersebut dapat meningkatkan pengalaman pengguna dan membuat aplikasi Domino's Pizza Indonesia menjadi lebih intuitif, menarik, dan efisien dalam penggunaannya.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi pengembang aplikasi Domino's Pizza Indonesia

Disarankan untuk mengimplementasikan hasil usulan redesign UI/UX yang telah dirancang, khususnya pada aspek visual, navigasi menu, dan transparansi informasi transaksi. Peningkatan pada fitur *real-time notification* dan *track order* juga perlu dipertimbangkan guna meningkatkan rasa aman dan kepastian bagi pengguna.

2. Bagi perusahaan

Evaluasi pengalaman pengguna sebaiknya dilakukan secara berkala dengan melibatkan pengguna aktif agar aplikasi dapat terus beradaptasi dengan kebutuhan dan ekspektasi pengguna. Hal ini penting untuk mempertahankan posisi aplikasi pada kategori Excellent dalam benchmark UEQ serta meningkatkan loyalitas pelanggan.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian selanjutnya disarankan untuk menggunakan jumlah responden yang lebih besar dan melibatkan metode evaluasi tambahan, seperti usability testing, heuristic evaluation, atau System Usability Scale (SUS), sehingga hasil analisis dapat menjadi lebih komprehensif dan mendalam.

4. Bagi akademisi

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan acuan bagi penelitian sejenis yang membahas evaluasi dan pengembangan UI/UX aplikasi mobile

menggunakan metode UEQ, khususnya pada sektor layanan makanan dan ecommerce.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Y. Fauziah, K. Melisa, & H. Jayadianti, "User Centered Design Method Approach for User Experience Analysis of Food Delivery Application," *Advances in Intelligent Systems Research*, vol. 181, pp. 263-271, 2024
- [2] Application of User Experience Questionnaire Method to Evaluate Customer Experience When Conducting Transactions with Digital Wallets," *Jurnal Informasi dan Teknologi*, vol. 5, no. 4, pp. 210-215, 2023.
- [3] M. Setiawan, E. Pujiastuti, and B. E. Susilo, "Tinjauan Pustaka Systematik: Pengaruh Kecemasan Matematika Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa," *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*, vol. 13, no. 2, pp. 239–256, Jul. 2021, doi: 10.37680/qalamuna.v13i2.870.
- [4] Cooper, A., Reimann, R., & Cronin, D. (2014). *About Face: The Essentials of Interaction Design*. https://fall14se.wordpress.com/wp-content/uploads/2017/04/alancooper-robert-reimann-david-cronin-christopher-noessel-about-face_the-essentials-of-interaction-design-wiley-2014.pdf
- [5] Sharp, H., Rogers, Y., & Preece, J. (2019). *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction*. Sharp, H., Rogers, Y., & Preece, J. (2019). *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction*
- [6] Maulida, H., Aen, I. S., & Azizah, N. N. (2024). *Tinjauan literatur sistematis mengenai pengembangan perangkat lunak berorientasi objek*. *Jurnal Ilmiah Informatika Komputer*. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. <https://ejournal.rizaniamedia.com/index.php/informatech/article/view/65>
- [7] Putra, Y. W. S., Dawis, A. M., Novi, N., Natsir, F., Fitria, F., Widhiyanti, A. A. S., Hasan, F. N., Somantri, S., & Maniah Maniah. (2023). *PENGANTAR APLIKASI MOBILE*. https://books.google.co.id/books?id=2tLcEAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- [8] ISO. (2019). *Ergonomics of human-system interaction —Part 210: Human-centred design for interactive systems*. . Online Browsing

Platform (OBP). <https://www.iso.org/obp/ui/#iso:std:iso:9241:-210:ed2:v1:en>.

- [9] Nielsen, J. (2012, January 3). Usability 101: Introduction to Usability. Nngroup. <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability>
- [10] Yogatura, M. A., & Voutama, A. (2024). PERANCANGAN UI/UX UNTUK PLATFORM E-LEARNING KELAS FOTOGRAFI DAN VIDEOGRAFI BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FIGMA. JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika), 8(3), 2735. <https://doi.org/https://doi.org/10.36040/jati.v8i3.9552>.
- [11] Roth, R. E. (2017). User Interface and User Experience (UI/UX) Design. Geographic Information Science & Technology Body of Knowledge. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22224/gistbok/2017.2.5>.
- [12] Roth, R. E. (2017). User Interface and User Experience (UI/UX) Design. Geographic Information Science & Technology Body of Knowledge. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22224/gistbok/2017.2.5>.
- [13] M. N. M. Al-Faruq, S. Nur'aini, and M. H. Aufan, "PERANCANGAN UI/UX SEMARANG VIRTUAL TOURISM DENGAN FIGMA," Walisongo Journal of Information Technology, vol. 4, no. 1, pp. 43–52, Aug. 2022, doi: 10.21580/wjit.2022.4.1.12079. <https://journal.walisongo.ac.id/index.php/jit/article/view/12079>
- [14] C. S. Azkia, "Systematic Literature Review (SLR) : Trend Perancangan UI UX Menggunakan Figma," 2024. [Online]. Available: <https://ejournal.univbhaktiasih.ac.id/index.php/comers>
- [15] Schrepp, M., Hinderks, A., & Thomaschewski, J. (2014). Applying the User Experience Questionnaire (UEQ) in Different Evaluation Scenarios. In LNCS. https://doi.org/https://doi.org/10.1007/978-3-31907668-3_37
- [16] Y. Herawati, Y. M. Arianti, S. Damerianta, and N. Mintarsih, "Experience Questionnair Perspicuity E ciency Dependability Stimulation Above Average Pendahuluan Bad ence Questionnaire Experience Questionnaire perience Questionnaire User Ex- Pragmatic Qual- ity Hedonic Quality," J. Ilm. KOMPUTASI, vol. 21, no. 4, pp. 495–502, 2022, [Online]. Available: <https://ejournal.jakstik.ac.id/files/journals/1/articles/Vol21No4Des2022/3108/3108.pdf>

- [14] C. S. Azkia, "Systematic Literature Review (SLR): Trend Perancangan UI UX Menggunakan Figma," 2024. [Online]. Available: <https://ejournal.univbhaktiasih.ac.id/index.php/comers>
- [17] S. R. Henim and R. P. Sari, "Evaluasi User Experience Sistem Informasi Akademik Mahasiswa pada Perguruan Tinggi Menggunakan User Experience Questionnaire," *J. Komput. Terap.*, vol. 6, no. 1, pp. 69–78, 2020, doi: 10.35143/jkt.v6i1.3582.
- [18] Indah Tri Handayani, Hafidzah Hafidzah, and Uppit Yuliani, "Analisis User Experience Pada Aplikasi Threads Menggunakan Metode User Experience 53 Questionnaire (Ueq)," *J. Ilm. Tek.*, vol. 3, no. 1, pp. 19–27, 2024, doi: 10.56127/juit.v3i1.1157.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Data Pribadi

Nama Lengkap : Alfahrezi Cahya Putra
Tempat & tanggal Lahir : Jakarta, 28 September 2001
Jenis Kelamin : Laki-laki
Alamat Lengkap : Perumahan Puri Nusaphala Blok G No. 5
Status : Belum Kawin
Agama : Islam
No. HP : 085880749942

Riwayat Pendidikan Formal Dan Non Formal

1. 2016-2019 : MI Fatahillah
2. 2013-2016 : MTsN 02 Bekasi
3. 2007-2013 : SMK Kihajar Dewantara

Kemampuan

1. Ms. word

Demikian daftar riwayat ini saya buat dengan sebenarnya.



Hormat saya,



Alfahrezi Cahya Putra



LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI

UNIVERSITAS NUSA MANDIRI

NIM : 11211777
Nama Lengkap : Alfahrezi Cahya Putra
Dosen Pembimbing : Juarni Siregar, S. Pd., M.Kom.
Judul Skripsi : *Analisa design UI/UX aplikasi domino's pizza Menggunakan user experience questioner (ueq)*

No	Tanggal Bimbingan	Pokok Bahasan	Paraf Dosen Pembimbing
1.	15 Oktober 2025	Bimbingan Perdana, Pengajuan Judul	
2.	25 Oktober 2025	Acc Judul dan Pengajuan Bab I	
3.	5 November 2025	Acc Bab I dan Pengajuan Bab II	
4.	25 November 2025	Acc Bab III	
5.	5 Desember 2025	Pengajuan Bab IV	
6.	15 Desember 2025	Revisi Bab IV	
7.	25 Desember 2025	Acc Bab IV dan Bab V	
8.	4 Januari 2026	Acc Keseluruhan	

Catatan untuk Dosen Pembimbing.
Bimbingan Skripsi

- Dimulai pada tanggal : 15 Oktober 2025
- Diakhiri pada tanggal : 4 Januari 2026
- Jumlah pertemuan bimbingan : 8 Pertemuan

Disetujui oleh,
Dosen Pembimbing

Juarni Siregar, S. Pd., M.Kom.

SURAT KETERANGAN RISET



PT. DOMINO'S PIZZA JATIASIH

Jl. Wibawa Mukti Kel. Jatiasih Kec. Jatiasih RT.003/RW.005, Kota Bekasi Jawa barat 17423
Telp. 1 500 366

SURAT KETERANGAN RISET

Nomor: 002/DP-JTS/I/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Boby Sakti
Jabatan : Assistant store general manager

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Alfahrezi Cahya Putra
NIM : 11211777
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Perguruan Tinggi : Universitas Nusa Mandiri Jatiwaringin

Adalah benar telah melakukan riset pada PT. DOMINO'S PIZZA (Cab. Jatiasih) terhitung sejak 8 November 2025 sampai dengan 8 Januari 2026. Selama melaksanakan riset, yang bersangkutan menunjukkan sikap dan kinerja yang baik serta penuh tanggung jawab.

Demikian surat keterangan ini di buat dengan dengan sebenar-benarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Jatiasih, 8 Januari 2025

Asisstent store general manager

Domino's Pizza Jatiasih

LAMPIRAN

Lampiran A.1 Bukti Hasil Pengecekan Plagiarisme

ORIGINALITY REPORT			
21%	19%	13%	9%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS
PRIMARY SOURCES			
1	repository.upi-yai.ac.id Internet Source		1%
2	dspace.uui.ac.id Internet Source		1%
3	www.journal.unindra.ac.id Internet Source		1%
4	Submitted to Sriwijaya University Student Paper		1%
5	pdfs.semanticscholar.org Internet Source		1%
6	repository.ub.ac.id Internet Source		1%
7	repository.nusamandiri.ac.id Internet Source		<1%
8	j-innovative.org Internet Source		<1%
9	repository.penerbiteureka.com Internet Source		<1%
10	Submitted to Rose-Hulman Institute of Technology Student Paper		<1%
11	Adam Pratama Yudya Putra, Syti Sarah Maesaroh, Muhammad Dzikri Ar Ridlo. "Evaluasi dan Perbaikan UI/UX Menggunakan		<1%

UEQ dan Lean UX pada Aplikasi Livin' by Mandiri", Jurnal Minfo Polgan, 2025

Publication

12	Submitted to Universitas Brawijaya Student Paper	<1 %
13	TB Didi Aswadi, Yuli Komalasari. "Peringkat Kepuasan Pelanggan WLAN Lintas jaringan Nusantara menggunakan metode Survei Pengalaman Pengguna", Jurnal Infortech, 2025 Publication	<1 %
14	jurnal.stkipppgritulungagung.ac.id Internet Source	<1 %
15	repository.nurulfikri.ac.id Internet Source	<1 %
16	Indah Tri Handayani, Hafidzah Hafidzah, Uppit Yuliani. "ANALISIS USER EXPERIENCE PADA APLIKASI THREADS MENGGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)", Jurnal Ilmiah Teknik, 2024 Publication	<1 %
17	Pristi Sukmasetya, Nuryanto Nuryanto, Eko Muh Widodo. "Design Thinking dalam Inovasi Layanan Hewan Peliharaan: Studi Pengembangan Aplikasi UnityPet", TelKa, 2024 Publication	<1 %
18	Submitted to Universitas Pendidikan Ganesha Student Paper	<1 %
19	Submitted to Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung Student Paper	<1 %

20	ojs.stmik-banjarbaru.ac.id Internet Source	<1 %
21	ejurnal.poliban.ac.id Internet Source	<1 %
22	jurnal.polinema.ac.id Internet Source	<1 %
23	Submitted to Udayana University Student Paper	<1 %
24	Submitted to Universitas Sebelas Maret Student Paper	<1 %
25	siat.ung.ac.id Internet Source	<1 %
26	doczz.net Internet Source	<1 %
27	www.scribd.com Internet Source	<1 %
28	Submitted to Politeknik Ilmu Pelayaran Semarang Student Paper	<1 %
29	digilib.unimed.ac.id Internet Source	<1 %
30	e-journal.rosma.ac.id Internet Source	<1 %
31	rama.uniku.ac.id Internet Source	<1 %
32	123dok.com Internet Source	<1 %
33	M. Anton Permana, Irvan Paisal, Arny Lattu. "Implementation of the User Experience Questionnaire (UEQ) Method as an Evaluation	<1 %

of User Experience in the Kita Bestee Application", Jurnal CoSciTech (Computer Science and Information Technology), 2025
Publication

34	Submitted to Universitas Muhammadiyah Purwokerto Student Paper	<1 %
35	journal.lspr.edu Internet Source	<1 %
36	repo.undiksha.ac.id Internet Source	<1 %
37	Submitted to FAKULTAS ILMU KOMPUTER Student Paper	<1 %
38	Muhammad Gilang Ramadhan, Nabila Rizky Oktadini, Pacu Putra, Putri Eka Sevtiyuni, Allsela Meiriza. "Analysis of User Experience on the MyPertamina Application using User Experience Questionnaire Method", Jurnal Komtika (Komputasi dan Informatika), 2023 Publication	<1 %
39	Revita Hania, Agun Guntara, Irfan Fadil. "Evaluasi Usability Tingkat Kegunaan Aplikasi Srikandi Berbasis Website Di Dinas Arsip dan Perpustakaan Sumedang Menggunakan Metode Post-Study System Usability Questionnaire", RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business, 2025 Publication	<1 %
40	Submitted to Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya Student Paper	<1 %
41	docplayer.info Internet Source	<1 %

42	Submitted to Telkom University Student Paper	<1 %
43	eprints.utdi.ac.id Internet Source	<1 %
44	simakterus.com Internet Source	<1 %
45	Submitted to Asia e University Student Paper	<1 %
46	Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper	<1 %
47	eprints.uny.ac.id Internet Source	<1 %
48	journal.unibos.ac.id Internet Source	<1 %
49	repository.unisba.ac.id Internet Source	<1 %
50	repository.unissula.ac.id Internet Source	<1 %
51	Submitted to Padjadjaran University Student Paper	<1 %
52	idr.uin-antasari.ac.id Internet Source	<1 %
53	repository.stikespantirapih.ac.id Internet Source	<1 %
54	repository.unibos.ac.id Internet Source	<1 %
55	Submitted to Binus University International Student Paper	<1 %

56	Mohamad Satya Fadzana, Dwi Agus Diartono. "Pengaruh User Experience (UX) Design Terhadap Kemudahan Pengguna dalam Menggunakan Aplikasi TIX ID", Jurnal JTIK (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi), 2024 <small>Publication</small>	<1%
57	Submitted to Universitas Jenderal Soedirman <small>Student Paper</small>	<1%
58	jurnal.pcr.ac.id <small>Internet Source</small>	<1%
59	repo.palcomtech.ac.id <small>Internet Source</small>	<1%
60	I Nyoman Sucitra Ananda Kusuma Kusuma. "EVALUASI USABILITY APLIKASI THREADS MENGGUNAKAN NIELSEN'S ATTRIBUTES OF USABILITY (NAU)", Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan, 2026 <small>Publication</small>	<1%
61	Yohana Tri Utami, Dota Ningtias, Anisa Nadila Lase, Aprila Dwi Utami, Muhaqiqin Muhaqiqin, Ossy Dwi Endah Wulansari. "Implementasi Metode RAD dalam Pengembangan Sistem Informasi Kursus Mengemudi Mobil CV Princess Solution dengan Integrasi Payment Gateway", Jurnal Pepadun, 2024 <small>Publication</small>	<1%
62	online.binus.ac.id <small>Internet Source</small>	<1%
63	repository.unika.ac.id <small>Internet Source</small>	<1%

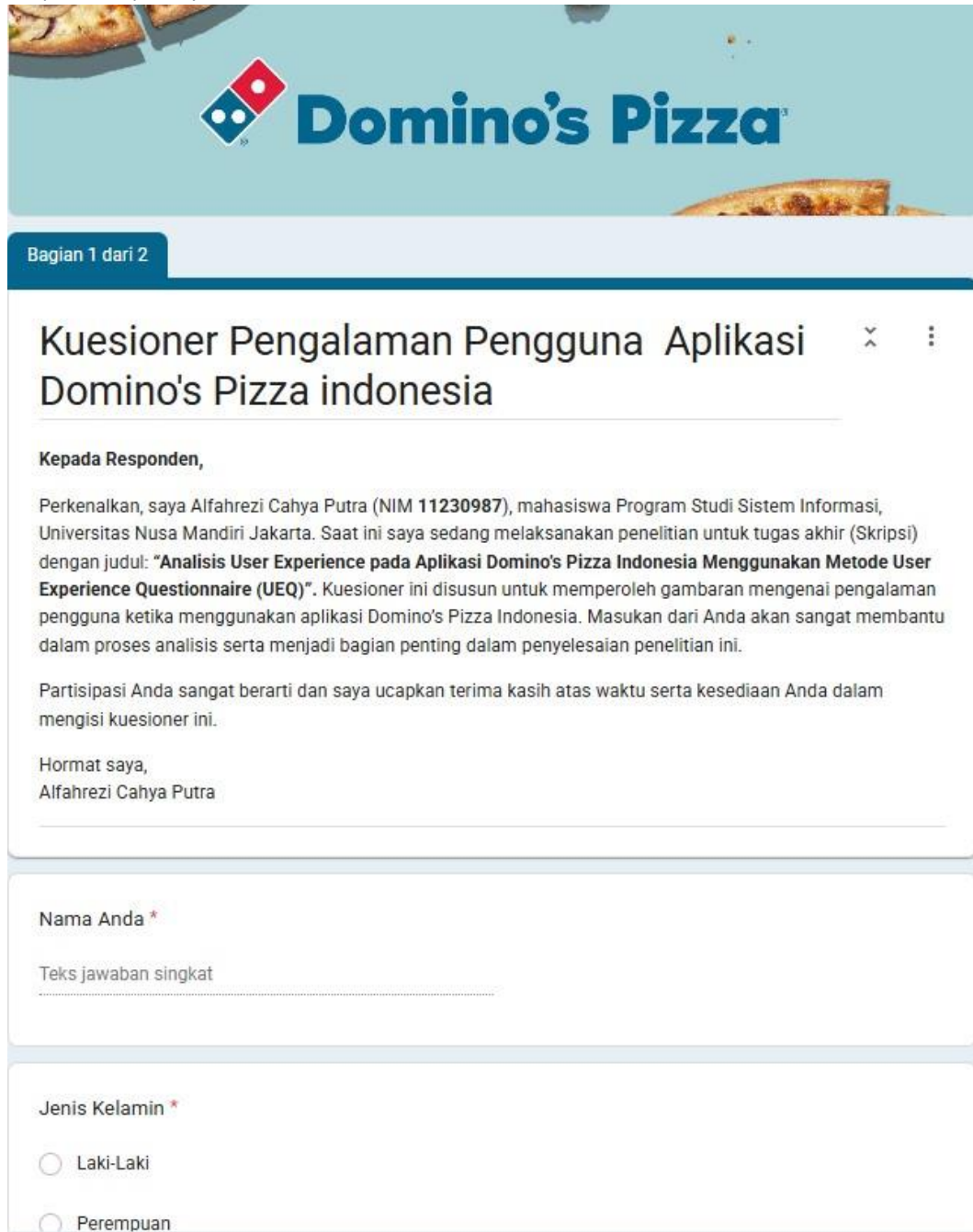
64	repository.wicida.ac.id Internet Source	<1 %
65	www.coursehero.com Internet Source	<1 %
66	www.marketeers.com Internet Source	<1 %
67	Liskha Ayuningrum, Haeruddin, Nurmiati Muchlis. "Dukungan Keluarga dengan Kepatuhan Senam Lansia di Puskesmas Kassi-Kassi Kota Makassar", Window of Public Health Journal, 2021 Publication	<1 %
68	adoc.pub Internet Source	<1 %
69	comserva.publikasiindonesia.id Internet Source	<1 %
70	ejournal.unisbablitar.ac.id Internet Source	<1 %
71	ejurnal.seminar-id.com Internet Source	<1 %
72	elibrary.stipram.ac.id Internet Source	<1 %
73	es.scribd.com Internet Source	<1 %
74	repository.umpri.ac.id Internet Source	<1 %
75	repository.umy.ac.id Internet Source	<1 %
76	repository.unifa.ac.id Internet Source	<1 %

77	repository.upi.edu Internet Source	<1 %
78	repository.usd.ac.id Internet Source	<1 %
79	text-id.123dok.com Internet Source	<1 %
80	Ketut Daksa Tampiada. "ANALISIS PENGARUH PERUBAHAN TREN GAME MOBILE TERHADAP PENURUNAN KEPOPULERAN GAME CLASH OF CLANS MENGGUNAKAN METODE NIELSEN'S USABILITY ATTRIBUTES (NAU)", Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan, 2026 Publication	<1 %
81	Submitted to Universitas Pancasila Student Paper	<1 %
82	core.ac.uk Internet Source	<1 %
83	digilib.isi.ac.id Internet Source	<1 %
84	dirgaharyaputra.wordpress.com Internet Source	<1 %
85	ejournal.itn.ac.id Internet Source	<1 %
86	ejournal.stmikelahma.ac.id Internet Source	<1 %
87	eprints.poltektegal.ac.id Internet Source	<1 %
88	eprints.umsb.ac.id Internet Source	<1 %
89	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	<1 %

90	id.123dok.com Internet Source	<1 %
91	kc.umn.ac.id Internet Source	<1 %
92	ojs.stmikdharmapalariau.ac.id Internet Source	<1 %
93	repository.dinamika.ac.id Internet Source	<1 %
94	repository.ibs.ac.id Internet Source	<1 %
95	repository.its.ac.id Internet Source	<1 %
96	thesis.binus.ac.id Internet Source	<1 %
97	traveling.bisnis.com Internet Source	<1 %
98	Catur Setiya Darma, Dini Siskasari, Khamid Nur Iman, Irmma Dwijayanti. "Analisis Pengalaman Pengguna Fitur Toko Kesehatan Pada Aplikasi Halodoc Menggunakan User Experience Questionnaire", Jurnal Informatika Komputer, Bisnis dan Manajemen, 2025 Publication	<1 %
99	Vedro Dwipa, I Gede Partha Sindu, Ida Bagus Nyoman Pascima. "PENGEMBANGAN MEDIA PENGENALAN BENDA SEJARAH MUSEUM BULELENG BERBASIS WEB-BASED AUGMENTED REALITY", Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan, 2025 Publication	<1 %
100	ejournal-binainsani.ac.id Internet Source	<1 %
101	lib.ibs.ac.id Internet Source	<1 %

Lampiran B.1 Bukti Submit/Publish Artikel Ilmiah

Lampiran C. 1 pertanyaan



Domino's Pizza

Bagian 1 dari 2

Kuesioner Pengalaman Pengguna Aplikasi Domino's Pizza Indonesia

Kepada Responden,

Perkenalkan, saya Alfahrezi Cahya Putra (NIM 11230987), mahasiswa Program Studi Sistem Informasi, Universitas Nusa Mandiri Jakarta. Saat ini saya sedang melaksanakan penelitian untuk tugas akhir (Skripsi) dengan judul: **"Analisis User Experience pada Aplikasi Domino's Pizza Indonesia Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)"**. Kuesioner ini disusun untuk memperoleh gambaran mengenai pengalaman pengguna ketika menggunakan aplikasi Domino's Pizza Indonesia. Masukan dari Anda akan sangat membantu dalam proses analisis serta menjadi bagian penting dalam penyelesaian penelitian ini.

Partisipasi Anda sangat berarti dan saya ucapkan terima kasih atas waktu serta kesediaan Anda dalam mengisi kuesioner ini.

Hormat saya,
Alfahrezi Cahya Putra

Nama Anda *

Teks jawaban singkat

Jenis Kelamin *

Laki-Laki

Perempuan

Usia *

- Kurang dari 17 tahun
- 17-25 tahun
- 26-35 tahun
- Lebih Dari 36 Tahun

Apakah dalam 6 bulan terakhir menggunakan aplikasi Domino's Pizza Indonesia? *

- Ya
- Tidak

Setelah bagian 1 Lanjutkan ke bagian berikut ▾

Bagian 2 dari 2

Kuesioner Pengalaman Pengguna Aplikasi Domino's Pizza Indonesia



Silakan pilih jawaban pada skala 1-7 sesuai dengan pengalaman Anda dalam menggunakan aplikasi ini. Tidak ada jawaban benar atau salah; semua berdasarkan penilaian pribadi Anda.

Sejauh mana aplikasi Domino's Pizza Indonesia memberikan pengalaman penggunaan yang menyenangkan bagi Anda?

- | | | | | | | | | |
|-------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|--------------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | |
| Menyusahkan | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Menyenangkan |

Sejauh mana aplikasi Domino's Pizza Indonesia memberikan pengalaman penggunaan yang menyenangkan bagi Anda?

	1	2	3	4	5	6	7	
Menyusahkan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Menyenangkan

Apakah informasi dan instruksi pada aplikasi Domino's Pizza Indonesia mudah dipahami ketika Anda melakukan pemesanan?

	1	2	3	4	5	6	7	
Tidak Jelas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Jelas

Bagaimana penilaian Anda terhadap tingkat kreativitas dan pembaruan fitur yang ditampilkan aplikasi ini?

	1	2	3	4	5	6	7	
Tidak Kreatif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Kreatif

Seberapa mudah Anda mempelajari cara menggunakan aplikasi Domino's Pizza Indonesia?

	1	2	3	4	5	6	7	
Sulit Dipelajari	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Mudah Dipelajari

Menurut Anda, apakah aplikasi ini membantu mempermudah proses pemesanan pizza secara online?

	1	2	3	4	5	6	7	
Tidak Membantu	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Membantu

Apakah aplikasi Domino's Pizza Indonesia terasa menarik dan menghibur saat digunakan?

	1	2	3	4	5	6	7	
Membosankan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Menghibur

Bagaimana pengalaman Anda menilai tampilan visual menu dan gambar produk dalam aplikasi?

	1	2	3	4	5	6	7	
Tidak Menarik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Menarik

Sejauh mana menu dan harga di aplikasi tampil konsisten dan dapat diprediksi?

	1	2	3	4	5	6	7	
Tidak Konsisten	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Konsisten

Seberapa cepat aplikasi merespons ketika Anda memilih menu atau melakukan navigasi?

	1	2	3	4	5	6	7	
Lambat	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Cepat

Bagaimana kesan Anda terhadap kebaruan tampilan dan desain fitur-fitur aplikasi ini?

	1	2	3	4	5	6	7	
Konvensional	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Kreatif

Apakah fitur aplikasi ini memudahkan navigasi atau justru menghambat?

	1	2	3	4	5	6	7	
Buruk	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Baik

Bagaimana kualitas keseluruhan fitur aplikasi Domino's Pizza Indonesia menurut Anda?

	1	2	3	4	5	6	7	
Buruk	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Baik

Sejauh mana aplikasi ini terasa rumit saat digunakan?

	1	2	3	4	5	6	7	
Sangat Rumit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Tidak Rumit

Apakah aplikasi ini memberikan pengalaman pemesanan yang menyenangkan dan memuaskan?

	1	2	3	4	5	6	7	
Tidak Menyenangkan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Menyenangkan

Menurut Anda, apakah aplikasi ini sudah mengikuti tren terbaru aplikasi pemesanan makanan?

	1	2	3	4	5	6	7	
Tertinggal	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Up-to-Date

Seberapa nyaman tampilan antarmuka aplikasi saat digunakan?

	1	2	3	4	5	6	7	
Tidak Nyaman	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Nyaman

Sejauh mana Anda merasa aman dalam penggunaan aplikasi terkait privasi dan data pribadi?

	1	2	3	4	5	6	7	
Tidak Aman	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Aman

Apakah aplikasi ini membuat Anda termotivasi untuk menggunakannya lagi di masa depan?

	1	2	3	4	5	6	7	
Tidak Memotivasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Memotivai

Seberapa baik aplikasi ini memenuhi ekspektasi Anda terhadap proses pemesanan pizza di domino's Pizza Indonesia?

	1	2	3	4	5	6	7	
Tidak Memenuhi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Memenuhi

Apakah aplikasi ini membantu mempercepat proses pemesanan Anda?

	1	2	3	4	5	6	7	
Tidak Efisien	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Efisien

Apakah menu-menu di aplikasi mudah dipahami atau justru membingungkan?

	1	2	3	4	5	6	7	
Membingungkan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Jelas

Seberapa praktis aplikasi ini digunakan untuk memesan pizza secara online?

	1	2	3	4	5	6	7	
Tidak Praktis	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	sangat Praktis

Bagaimana penilaian Anda terhadap susunan kategori menu dan fitur aplikasi?

	1	2	3	4	5	6	7	
Tidak Terorganisasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Terorganisasi

Seberapa menarik elemen visual (gambar pizza, banner promo, ikon) dalam aplikasi Domino's Pizza Indonesia?

	1	2	3	4	5	6	7	
Tidak Atraktif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Atraktif

Sejauh mana aplikasi ini ramah pengguna saat memandu Anda melakukan pemesanan?

	1	2	3	4	5	6	7	
Tidak Ramah Pengguna	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Ramah Pengguna

Menurut Anda, apakah aplikasi Domino's Pizza Indonesia menunjukkan inovasi yang relevan dan terbaru?

	1	2	3	4	5	6	7	
Konservatif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Konservatif

Lampiran C. 2 Hasil Pertanyaan

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	
1	Timestemp	Nama Anda	Jenis Kelamin	Usia	Apakah dalam 6 Sejah mana ap	Apakah informasi	Bagaimana peni	Seberapa mudat	Menurut Anda,	a	Apakah aplikasi	Bagaimana peni	Sejah mana mx	Seberapa cepat	Bagaimana kesu	Apakah fitur apl	
2	09/12/2025 16 4	Anri Fadhah	Laki Laki	26-35 tahun	Ya	5	7	5	7	6	6	6	7	6	5	7	
3	09/12/2025 16 5	FINOKAN ELBI	Perempuan	17-25 tahun	Ya	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	
4	09/12/2025 16 5	Angga	Laki-Laki	17-25 tahun	Ya	5	6	5	7	5	5	6	7	7	5	€	
5	09/12/2025 17 3	Dani	Laki Laki	17-25 tahun	Ya	6	6	6	6	5	6	6	5	6	6	€	
6	09/12/2025 17 4	Andika	Laki Laki	26-35 tahun	Ya	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	
7	09/12/2025 17 4	Alfahrezcahyani	Laki-Laki	17-25 tahun	Ya	6	5	6	7	6	4	7	7	5	5	€	
8	09/12/2025 17 4	Farah	Perempuan	17-25 tahun	Ya	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	
9	09/12/2025 17 5	Slevan	Laki Laki	Kurang dari 17 t	Ya	4	4	5	6	6	4	4	4	3	4	4	
10	09/12/2025 17 5	Ilan	Laki Laki	26-35 tahun	Ya	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	
11	09/12/2025 17 5	ANISSA	Perempuan	26-35 tahun	Ya	7	5	6	5	6	4	4	7	4	6	€	
12	09/12/2025 18 0	Ima watiyani	Perempuan	17-25 tahun	Tidak	7	6	6	7	7	7	6	6	6	6	€	
13	09/12/2025 18 0	Wahyu Pliyanto	Laki-Laki	17-25 tahun	Ya	3	3	3	2	2	2	2	2	6	4	3	2
14	09/12/2025 18 1	dewky surya sapu	Laki Laki	17-25 tahun	Ya	7	6	5	3	1	2	3	1	6	7	3	
15	09/12/2025 18 1	Boby	Laki Laki	26-35 tahun	Ya	7	7	6	7	7	6	7	7	6	6	€	
16	09/12/2025 18 1	Uos	Laki Laki	26-35 tahun	Ya	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	
17	09/12/2025 18 1	Muhammad Fikri	Laki-Laki	17-25 tahun	Tidak	7	6	6	6	6	6	6	6	7	6	7	1
18	09/12/2025 18 2	Siti khodja	Perempuan	17-25 tahun	Ya	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	
19	09/12/2025 18 3	Ruston	Laki Laki	17-25 tahun	Ya	6	6	5	7	7	6	6	4	7	5	€	
20	09/12/2025 18 4	Muhammad Aud	Laki Laki	26-35 tahun	Tidak	5	5	5	7	5	4	7	5	5	5	€	
21	09/12/2025 18 3	Huda	Laki Laki	17-25 tahun	Ya	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	
22	09/12/2025 19 4	Rudha Kurnia De	Perempuan	17-25 tahun	Ya	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	
23	09/12/2025 19 4	Ahmad Rizki Fai	Laki Laki	17-25 tahun	Ya	7	7	7	7	7	7	7	7	6	7	7	
24	09/12/2025 19 4	daffa	Laki Laki	17-25 tahun	Ya	7	7	5	7	7	7	7	7	7	6	7	
25	09/12/2025 19 4	Kurnawan Herdi	Laki Laki	26-35 tahun	Ya	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	
26	09/12/2025 21 1	BINTANG	Laki Laki	17-25 tahun	Ya	7	7	7	7	7	7	7	7	6	6	€	
27	09/12/2025 22 2	Abdul mus	Laki Laki	17-25 tahun	Ya												
28	09/12/2025 23 1	Dentinf	Perempuan	17-25 tahun	Ya	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	
29	10/12/2025 17 4	Mubarak	Laki Laki	26-35 tahun	Ya	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	€	